1994年1月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第1号　通巻61号　平成元年3月3日第三種郵便物認可

祝 創刊5周年&新総合ゲーム誌「GAME ON!」誕生記念号!

月刊PCエンジン

1994 1 JANUARY 税別 500YEN

巻頭 新世代ゲーム誌
「GAME ON!」発進!!

新春バラエティ 人気グループ・スチャダラパー登場!!
ボンバーマン'94 爆笑対戦企画
"スチャダラDEボン!"

特集 '94年のPCエンジンを展望する!!
アーケードカード最新ガイド
「餓狼伝説2」「龍虎の拳」その他

至高のRPGついに登場!
その感動がさらに深まる!
別冊付録
イースV
—The Dawn Of Ys—
冒険日誌

PCエンジン・プラス
次世代ゲーム機
32ビットマシン
徹底追跡!!

最新ゲームスペシャル 風の伝説ザナドゥ
ソル:モナージュ・エメラルドドラゴン
フォーメーションサッカー オン Jリーグ
ぷよぷよCD・信長の野望〜全国版〜

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコムがおくる、まさに極上のCD-ROM A・RPG。

**The wind of fate has blown,
that same wind from a thousand years ago,
and it has raised the veil of mystery.**

Falcom®

©NEC Home Electronics,Ltd. ©日本ファルコム

NEC

感動。

RPG本来の面白さを追求したら、新しい快感が生まれた。
エンディングを迎えたときの感動は、もうひとつの人生を体験したような深い衝撃。
今まで誰も知らなかったエンターテイメントが、ここにある。

『僕らがずっと憧れていた天才、木屋さんが渾身の力をこめた作品。さすがに、出来が違う』(ゲームデザイナー:広井王子氏)
『キャラクターを動かすだけで、生理的に気持ちいい。それだけで、のめり込んじゃった』(マルチクリエイター:渡辺浩弐氏)
『サンプルをやってみましたが、正直ハマリました。イースⅣと並ぶ傑作だと思います』(中本伸一:㈱ハドソン常務取締役)
『開発には膨大な時間と手間をかけました。RPGの最先端を体験してもらえる自信作です』(加藤正幸:日本ファルコム社長)

日本ファルコム初のPCエンジンオリジナルA・RPG『ザナドゥ』は、リアリティ溢れる大冒険の旅を実現するために、CD-ROMの大容量をフルに活用。その感動は、壮大なストーリーとキャラクターの魅力、そして独創的な開発思想から生まれた数々のシステムに支えられている。◉トップビューからサイドビューへのダイナミックなゲーム展開◉パーティメンバーがそれぞれの判断で行動する新システム◉アクションシーンが不得意な人でも楽しめるように開発した新バトルシステム◉アイテムの売買は史上初の交渉システム◉主人公が霊体となって移動し続けるゲームオーバーなしの新冒険システム◉限界までの徹底したデータ管理が実現したスムーズで快適な操作性

2月18日

希望小売価格7,800円(税別)

1994年2月18日発売決定!!

【いまPCエンジンDUO-Rを買うと、もれなく『エメドラ』&『ザナドゥ』オリジナルテレカをプレゼント!】

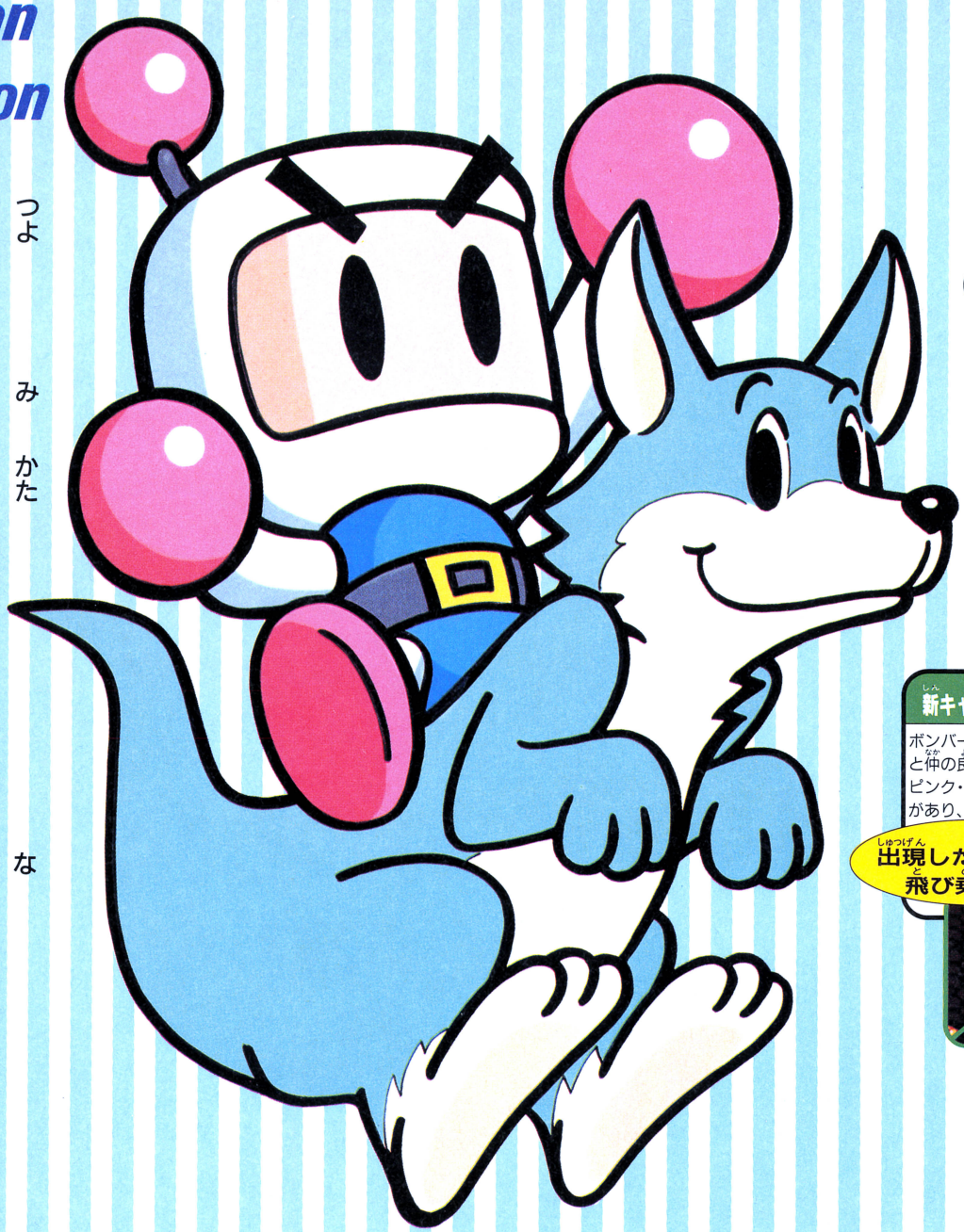
SUPER CD-ROM² SYSTEM

HE system

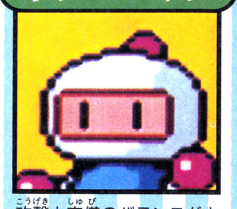
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト『風の伝説ザナドゥ』に関するお問い合わせは: NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

Human Hudson

強い味方だ、その名もルーイ!!



ボンバーマン



攻撃と守備のバランスがとれた、オーソドックスなキャラクターだ。

新キャラクター"ルーイ"とは？

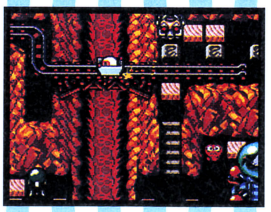
ボンバー星に生息するボンバーマンと仲の良い動物。ブルー・グリーン・ピンク・イエロー・パープルの5種類があり、それぞれ得意技が違う。

出現したタマゴに飛び乗ると……

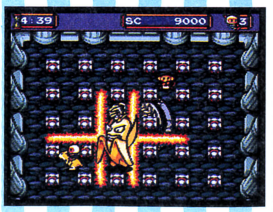
ルーイ登場！

NORMAL GAME

バグラー率いるロボット軍団にバラバラにされてしまったボンバー星が戦いの舞台だ！



トロッコに乗ってステージ内を爆走するボンバーマン！いろんなトラップが待ち受けているぞ！



各ステージの最後にはボスが待ち受けている。ルーイと力をあわせてボンバー星に平和を！

5人対戦は HUDSON

©1993 HUDSON SOFT

本紙10月号で募集した「ボンバーマン'94新キャラネーミングコンテスト」に、たくさんのご応募ありがとうございました。

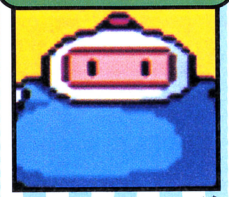
※作品の著作権はハドソンに帰属します。

BOMBERMAN '94
ボンバーマン

PC Engine

NEWキャラクター"ルーイ"と"ボンバーファミリー"の加入で、バトルモードがますますパワーアップしたゾ！特に"ルーイ"はノーマルモードでも強い味方となって現われる頼もしいヤツだ！

デボン

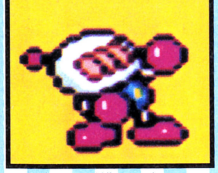


アイテムがあるところに一目散。とにかくアイテムを喰いまくる食いしんぼう。

ゲンバーマン

敵に関係なく、ひたすらブロックを破壊する。ヘルメットがトレードマーク。

チョビボン



その小さな体に似合わず、激しい攻撃をしかけてくる意外な伏兵だ。

ボンバーレディー

自分からはなかなか攻撃をしかけてこない、奥手な性格のキャラクタータイプ。

ガクボン

攻撃と守りのどちらも手堅く行う、見てのとおり勤勉なキャラクター。

ボンジー

積極的な攻撃は行わないものの、堅実な守りで相手の攻撃をかわしていく。

ボンセイバー

的確な攻撃と守りで攻めて来る正確な攻撃パターンを持つ。まさに戦うマシーン。

ボンキー

ひたすら爆弾をばらまいては攻撃してくる、命知らずなキャラクター。

※ボンバーマンファミリーの性格は、操作をCOMモードに設定した場合のものです。

BATTLE GAME

今回新たに加わったタッグモード。5人まで参加できて2チームに別れて戦う。

ステージ数も10ステージに増えさまざまな仕掛けが用意されているステージもあるゾ。

ズラリそろった9人のボンバーファミリー。君はどのボンバーマンでプレイする？

12月10日発売

価格¥6,800(税別)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

SOFTWARE TOP10

PCエンジン ソフト・トップ10

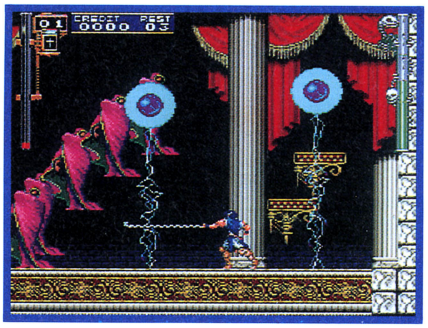
10/1 ▶ 10/31

29日に発売が集中したPCエンジンソフト。そのためか、ランクインしたソフトに新作が少ない気がする。これから年末にかけて怒濤のごとくソフトが発売されるが、どういう結果がでるか？

売り上げTOP・10

月末発売にもかかわらず、ドラキュラXがトップ。これだけデキのいいソフトなら当然との声もあるが。

1 悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜 1096



コナミ●10月29日発売●7800円

ファミコンの名作「ドラキュラ」がついにPCエンジンに登場した。しかもかなり作り込まれていて、完成度はかなり高い。使えるキャラクターも、主人公の他にマリアという女の子が使えるんだけど、雰囲気がガラリと変わってけっこう楽しめる。こういうゲームの作り方もあるんだな〜、と感心してしまった。ただ、一つだけ言わしてほしい。あのビジュアルシーンだけはいただけない。マリアのときにだけ出るのならまだしも、ゲームの雰囲気を壊していると思うんだけど…。もしドラキュラの続編が出るのならその辺の配慮をお願いする。

2 パワーリーグ'93 736

ハドソン●10月15日発売●6800円

今年もまた「パワーリーグ」がPCエンジンに帰ってきました。ちょっと期待がズレたけどね。いや〜、スーファミで「パワーリーグ」が出たときにはちょっと心配していたんだよね。このままスーファミ版だけになるんじゃないかって。ボンバーマンもそうなんだけど、この2本のソフトっていうのはPCエンジンの定番的なソフトで、いうなればPCエンジンの「顔」じゃない？　それが他機種で発売されるっていうのはちょっとね。へんな気分かもね。まあスーファミユーザーにあの楽しさを分けてあげるって考えればいっか（タカピー）

3 幽☆遊☆白書 556

バンプレスト●9月24日発売●8800円

3位にランクダウンしたとはいえ、まだまだ人気があるこのゲーム。ごめんなさい、僕は原作を知らないんです、読んだことがないんですぅ〜。ゲーム内容の方は、なかなか面白い作り方をしているな、と感じました。たいがいアクションとかRPGになるでしょ。このテのゲームって。それをちょっとひねってこういう形にするんだからね。ドラキュラXもそうだけど、もう普通の作り方をしていては売れない、ということをメーカーさんのほうでしっかり認識し始めているってことだと思う。失敗もあるだろうけど、がんばってください。

4 機動警察パトレイバー〜グリフォン編 436

リバーヒルソフト
9月30日発売●7200円

グリフォン編の次には、何編が出るんだろうか？

5 麻雀クリニック・スペシャル 408

ナグザット
9月24日発売●7800円

PCエンジンユーザーってほんとに好きなんだね！

6	超兄貴	メサイヤ 12月25日発売●7200円	392	
7	天外魔境〜風雲カブキ伝	ハドソン 7月10日発売●7800円	304	
8	ラングリッサー〜光輝の末裔	メサイヤ 8月6日発売●7900円	226	
9	卒業〜Graduation〜	NECアベニュー 7月30日発売●7800円	172	
10	スタートリングオデッセイ	レイ・フォース 10月22日発売●8200円	150	

期待度TOP・10

ハドソン
12月22日発売●7800円

イースⅣ〜The Dawn of Ys〜

324

日増しに高まるイース熱ってところかな。発売まであともう少しだ。あとちょっと辛抱すればアドルやリリアに会えるぞ。発売日にはソフトショップへダ〜ッシュ!!

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	スコア	ジャンル
2	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス 1月発売●7800円	318	
3	餓狼伝説スペシャル	ハドソン 発売日未定●価格未定	276	
4	ボンバーマン'94	ハドソン 12月10日発売●6800円	184	
5	モンスターメーカー	NECアベニュー 2月発売予定●7800円	161	
6	餓狼伝説2	ハドソン 3月12日発売●6900円	132	
7	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム 2月発売予定●価格未定	94	
8	ぷよぷよCD	NECアベニュー 1月発売予定●5600円	75	
9	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト 発売日未定●8800円	53	
10	真・女神転生	アトラス 12月発売予定●8800円	31	

移植希望TOP・10

S.N.K.
ネオ・ジオ

サムライスピリッツ

404

依然としてトップの「サムスピ」アーケードカードが出れば、移植も夢じゃないような気がするが、あとはメーカーさんの気持ち次第ってとこ。僕らの気持ちは決まってるし！

ランク	ゲームタイトル	メーカー・ハードの種類	スコア	ジャンル
2	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン アーケード	404	
3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア ファミコン	198	
4	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	126	
5	ドラクエシリーズ	エニックス ファミコン	121	
6	3×3EYES	ユタカ・バンダイ スーパーファミコン	65	
7	ああっ女神さま	パソコン バンプレスト	54	
8	同級生	エルフ パソコン	42	
9	トルネコの大冒険	スーパーファミコン チュンソフト	31	
10	ファイヤーエムブレム	ファミコン 任天堂	30	

読者アンケート：今月のTOP10

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	ハドソン 7800円	896	
2	スナッチャー	コナミ 7800円	332	
3	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	330	
4	天外魔境〜風雲カブキ伝	ハドソン 7800円	328	
5	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	211	
6	ストリートファイターⅡ'(ダッシュ)	NECホームエレクトロニクス 9800円	209	
7	悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜	コナミ 7800円	176	
8	卒業〜Graduation〜	NECアベニュー 7800円	141	
9	ラングリッサー〜光輝の末裔	メサイヤ 7900円	136	
10	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	107	

読者アンケート：累計TOP20

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ハドソン 7800円	7805	
2	スナッチャー	コナミ 7800円	2798	
3	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	2694	
4	天外魔境〜風雲カブキ伝	ハドソン 7800円	1864	
5	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	1725	
6	ストリートファイターⅡ'	NECホームエレクトロニクス 9800円	1630	
7	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	994	
8	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	710	
9	卒業〜Graduation〜	NECアベニュー 7800円	667	
10	天使の詩Ⅱ	RIOT 7800円	632	
11	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	625	
12	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	557	
13	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	476	
14	ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー 7400円	435	
15	ファイヤープロレスリング3	ヒューマン 7900円	419	
16	ブライⅡ〜闇皇帝の逆襲〜	リバーヒルソフト 7800円	394	
17	PC原人3	ハドソン 7200円	317	
18	ラングリッサー〜光輝の末裔〜	メサイヤ 7900円	304	
19	グラディウスⅡ〜ゴーファーの野望〜	コナミ 7800円	230	
20	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ 7800円	226	

ICON このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のジャンルを意味しています。

シミュレーション / シューティング / テーブルゲーム / アドベンチャー / スポーツ / アクション / デジタルコミック / アーケードカード対応
パズル / ロールプレイング / CD-ROM / 1〜8メガ用カード / バックアップ対応 / 両対応ソフト / 2MCD専用(スーパーCD-ROM)

取材協力店……協力店…博品館（銀座）、マルゼンムセン（秋葉原）、おもちゃのQ（中野）、髙島屋（難波）、おもちゃのデンマーク（江南）、トイズセンター綱島店（横浜）、西武百貨店（つかしん）、ヤマギワホビー館（秋葉原）、キディランド（梅田）、㈱西友オズ大泉店（練馬）、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店（長岡）、ファミコンショップモーリス（中野2店舗、野方1店舗）、ラオックスコンピューターゲーム館（秋葉原）、わんぱくこぞうチェーン（全国）、ハローマック（9店舗）、電脳ザウルス（大阪）、チャドラン（大阪）

PCエンジンソフトでタイトル名が緑色のものはHuカード、紺色のものはCD-ROMソフトです。

名作の感動、ほしいまま。
この手応え、この面白さ、
DUO-Rだけのもの。

NEC

©NEC Home Electronics, Ltd.
©メディアワークス ©グローディア/ライトスタッフ

©NEC Home Electronics, Ltd.
©日本ファルコム

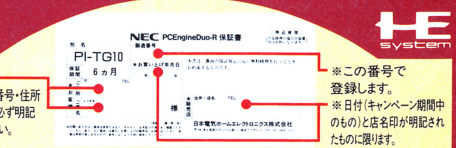
通商産業省選定
グッドデザイン商品

PC Engine DUO/CD-ROM²
150万台突破!! 記念セール
期間:'93年12月1日～'94年1月31日

今ならもれなく、オリジナルテレカをプレゼント!

今、PCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン～木村明広氏描き下ろしイラスト～」と「風の伝説ザナドゥ～日本ファルコム描き下ろしイラスト～」の、他ではゼッタイ手に入らない特製オリジナルテレホンカードを2枚セットでプレゼント!!

【応募要項】キャンペーン期間中('93年12月1日～'94年1月31日)にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)
☞送り先:〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局
☞お問い合わせ先:デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903



※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。
※この番号で登録します。
※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

CD-ROM ROM by NEC
CD-ROM ゲームマシン
PC Engine
DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)

HE system

【アーケードカード発売延期のおわび】

アーケードカードは、4MビットD-RAMを4個使用する構成になっていますが、この4MビットD-RAMは、現在全世界的に入手が難しくなっています。このままですと、発売日に十分な数量を準備できないため、アーケードカードの発売を1994年3月に延期することにいたしました。
楽しみにされていた方には大変申し訳ございませんが、発売が遅れる分、専用ソフトの内容もより充実いたしますので、ご容赦いただきますようお願い申し上げます。

機種に合わせて2種類登場!

アーケードカードDUO
(DUO、DUO-R、スーパーCD-ROM²、LD-ROM²用)
3月12日発売予定/標準価格12,800円(税別)

アーケードカードPRO
(スーパーシステムカードVer3.0内蔵 CD-ROM²用)
3月12日発売予定/標準価格17,800円(税別)

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

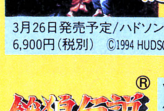
専用ソフトが続々登場!

ARCADE専用 CD-ROM専用

3月12日発売予定/ハドソン/希望小売価格
6,900円(税別) ©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

3月26日発売予定/ハドソン/希望小売価格
6,900円(税別) ©1994 HUDSON SOFT ©SNK 1992

'94年発売予定/ハドソン/価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©1993 SNK/ADK



'94年発売予定/ハドソン/価格未定
©1994 HUDSON SOFT
©SNK 1993

MONTHLY
PC ENGINE
1
CONTENTS
No.61／JANUARY 1994

◀今月のプリンセス／菊池あゆみ

Cover illustration／Masami Esaka
Cover Design／Tomoo Murata

GAME INDEX

悪魔城ドラキュラX	130.132
アトラス	38
姐（あねさん）	139
イースⅣ The Dawn Of Ys	別冊付録、144
伊賀忍伝凱王	144
エメラルドドラゴン	22
オーロラクエストおたくの星座	143
風の伝説ザナドゥ	26
餓狼伝説2	76
機装ルーガ	120.142
ゴジラ爆闘烈伝	44
3×3 EYES	48
シルキーリップ	40
真・女神転生	145
スーパーダライアスⅡ	122.144
スーパーリアル麻雀PⅣカスタム	46.145
スタートリングオデッセイ	131
スタートリングオデッセイⅡ	138
ストライダー飛竜	49
セクシーアイドル麻雀	139
ソル：モナージュ	18
ダウンタウン熱血物語	43.145
ドラゴンハーフ	139
信長の野望 全国版	32.142
爆笑 吉本新喜劇	45
パワーゴルフ2	138
パワーリーグ'93	130.131
秘密の花園	47.143
フォーメーションサッカー オン Jリーグ	34
ぷよぷよCD	30
フラッシュハイダース	118.144
ブランディッシュ	36
プリンセスミネルバ	50
フレイ サーク外伝	139
ボンバーマン'94	52.143
マーシャルチャンピオン	143
マジクール	142
女神天国	42
闇の血族	145
龍虎の拳	78
ルイン	124

SPECIAL MENU

●史上最強のおもしろさ！ 全機種対応のスーパーゲーム誌ついに発進！ 10

独占企画 情報満載 **GAME ON!創刊号予告**

ご愛読 感謝企画 月刊PCエンジン創刊5周年記念&GAME・ON!創刊号発売記念 **祝 デラックス プレゼント** 11

徹底レポート●餓狼伝説2、龍虎の拳をはじめ期待のラインナップを紹介 73

アーケードカード最新ガイド

●人気ラップグループ・スチャダラパーと本誌3人組がボンバーマン'94で対戦だ 52

お楽しみ企画 **スチャダラDEボン!**

特製グラフ **プリンセス ミネルバ** 50

NEW GAME SPECIAL

ソル:モナージュ 18 **エメラルドドラゴン** 22
風の伝説ザナドゥ 26

ぷよぷよCD[30]／信長の野望全国版[32]／フォーメーションサッカーオンJリーグ[34]
ブランディッシュ[36]／THE ATLAS[38]／シルキーリップ[40]／女神天国[42]
ダウンタウン熱血物語[43]／ゴジラ爆闘烈伝[44]／爆笑 吉本新喜劇[45]
スーパーリアル麻雀PⅣカスタム[46]／秘密の花園[47]／3×3EYES[48]
ストライダー飛龍[49]

別冊付録●この一冊で長旅の備えはバッチリ!!

イースⅣ冒険日誌 ~The Dawn Of Ys~

COMING SOON

スタートリングオデッセイⅡ魔竜戦争／パワーゴルフ2 GOLFER／姐／フレイ~サーク外伝~／ドラゴンハーフ 138

MONTHLY DATAFILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10 6
PCエンジンプラス拡大版 65
連載テクニカルコラムHYPER BOX●中本伸一氏
PCメディアプレス 90
HOTLINE&発売スケジュール 94
新レビュー大作戦!! 142

TECHNIC&ANALYSIS

攻略園 フラッシュハイダース／機装ルーガ
スーパーダライアスⅡ／ルイン 118
激烈技スペシャル 130
ゲーマー倉持直伝 究極の攻略 132

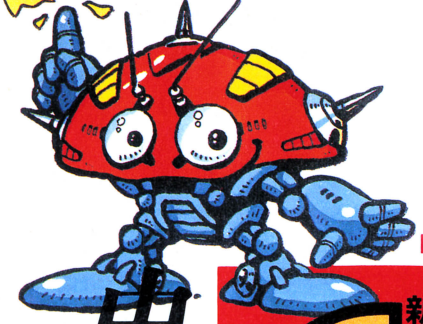
VARIETIES

連載小説 57
ブラッド・シティ●飯島健男
ニンジン倶楽部 81
連載まんが 88
事勿エンジン御殿●雑君保プ
突撃!!バーチャル野郎!総天然色版 126
プリンセスカフェ／菊池あゆみ 128
奇想天外 134
遊楽専業団 136

ET CETERA

11月号ビッグプレゼント当選者発表 87
愛読者アンケート／アンケートはがき 96・97
CD-ROMカプセル4のお知らせ 140

スイッチ・オン!



史上最強のおもしろさ!

新時代のアミューズメントを創る!!

ゲーム・オン!

GAME ON!

新世紀ゲーム誌宣言!

任天堂、セガ、3DO、SONY、NECなどなど
次世代マシン徹底特報

最新GAME ON!
F・F VI・ファイアーエムブレム
ファイナル ファンタジー ～紋章の謎～
V.R.(バーチャレーシング)・真・女神転生II
スーパーボンバーマンII・イースIV
がんばれゴエモン2・アラジン

2大RPGパーフェクトガイド
ロマンシングSa・Ga2 ドラゴンクエストI・II

青山剛昌氏がキャラデザインした、スクウェアの巨編RPGプロジェクト!!
スクウェア&小学館合同企画
超新作RPG緊急発表!!

創刊記念サービス FFシリーズ、ロマサガ、聖剣など、数々の名作の主人公が全員集合
'94スクウェアオールキャラカレンダー

独占初公開 キャミーら新キャラも加えた映画用原画初公開
映画&アニメ
スーパーストII

特別付録 **新桃太郎伝説**
攻略BIG新聞

1994 12月号 YEN

創刊

12月3日(金)

全機種対応のスーパー月刊誌!

テレビゲーム誌の新時代、ここに始まる!!

本誌独占初公開!

●スクウェア&小学館合同企画●

緊急発表

「超新作RPG」発進!!

『YAIBA』の青山剛昌氏が原画を作成!

人気まんが家が創ったキャラクターを、スクウェアの開発陣が壮大なＲＰＧに仕上げていく！　本誌だけの独占レポート。

劇場版 スーパーストⅡ

新キャラを含む16名の原画を初公開！

94年７月、劇場公開予定のスーパーストⅡアニメ。そのストーリーは？　闘い方は？　本誌が毎号新情報をお届けしていくぞ！

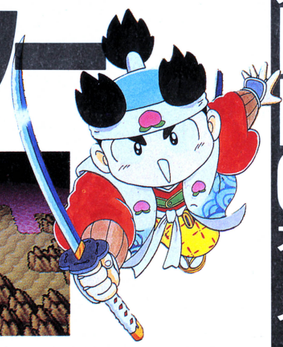
スーパーボンバーマン ゲームアイディア 爆脳 コンテスト

おもしろさが爆発的にふくらむ新作ボン！　新キャラを使ったゲームアイディアをキミたちから大募集するぞ！

創刊スペシャルメッセージ

実力派ゲームクリエイターが登場。ユーザーが気になる『これからのゲーム』について熱く語ってくれる！

特別付録 新桃太郎伝説 BIGポスター



ゲーム最新情報も満載

1994年のカレンダーと新桃伝の情報新聞が合体した超豪華版ポスター。全体マップに加えて、ゲーム前半部分の攻略ポイントがぎっしり!!

完全保存版 (1994年版) スクウェアオールキャラクターカレンダー

ＦＦシリーズ、ロマサガ、聖剣伝説など数々の名作ゲームのキャラクターが全員集合！

2大RPGパーフェクトガイド特集

ロマンシングSa.Ga2

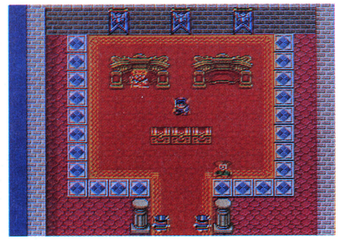
発売直前攻略ガイド

モンスター＆キャラクターデータをはじめ、武器、アイテム、術法などの資料を満載。ロマサガ独特のゲーム性についてもくわしく解説。冒険に役立つ情報ばかりを、コンパクトにまとめた決定版。

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

国民的ソフト、再登場

ＲＰＧの歴史に、輝く金字塔を打ちたてたドラクエ。僕たちの記憶にいつまでも残っている、あの充実した徹夜の日々。グラフィックや音楽がパワーアップしたＳＦＣ版を、初心者向けに徹底解説！



任天堂 セガ 3DO SONY NECなど 新ゲームマシン徹底レポート

超32ビット機時代へ

各社がこぞって新世代マシンを発表した今年。そのスペックが意味するもの、ソフトの可能性等、実力を徹底予測。

最新GAME SPECIAL

ファイナルファンタジーⅥ
ファイヤーエムブレム～紋章の謎～
V.R.(バーチャレーシング)
真・女神転生Ⅱ
スーパーボンバーマンⅡ
がんばれゴエモン2
イースⅣ
アラジン
ファンタシースター
ロックマンX

ゲーム・オン! GAME ON! 創刊号 (1・2月号)

定価 490円

●3月号は、2月3日発売予定。以降毎月3日発売●

※記事内容は、予告と一部異なる場合があります。 ©1993 HUDSON SOFT ©1993 SUMMER PROJECT ©エニックス ©1993 スクウェア

月刊PCエンジン&ゲーム・オン! GAME ON! 創刊5周年 祝創刊号発売

ハドソン提供

① 天外魔境ZIRIA 2M版（非売品） 25名

② イースⅣ The Dawn of Ys 5名

コナミ提供

③ マーシャルチャンピオン 5名

日本物産提供

④ 伊賀忍伝 凱王 3名

NECアベニュー提供

⑤ スーパーダライアスⅡ 3名

⑥ サイバーショット G-SHOCK W 2名

トミー提供

⑦ マリオサーキット 2名

⑧ スーファミ用コントローラー パワーグローブ 3名

⑨ ボイスメモ 5名

⑩ メモリーベース128&三國志Ⅲ 3名

⑪ 交響詩ドラゴンスレイヤー 3名

⑫ イースⅢピアノ楽譜本 2名

⑬ 高速連写カメラ 2名

⑭ 2.2型液晶カラーTVベBeBi 2名

⑮ スコットランドヤード 2名

⑯ コネクションゲーム 2名

⑰ Jリーグ Tシャツ どれかひとつ 3名

⑱ フォーティワン 2名

⑲ モノポリー 2名

⑳ テンペスト 2名

㉑ ヤッツィー 2名

田宮模型提供

㉒ Jリーグ応援フラッグ どれかひとつ 5名

㉓ Jリーグサッカーボール どちらかひとつ 2名

㉔ 英和・和英辞典付電子手帳 1名

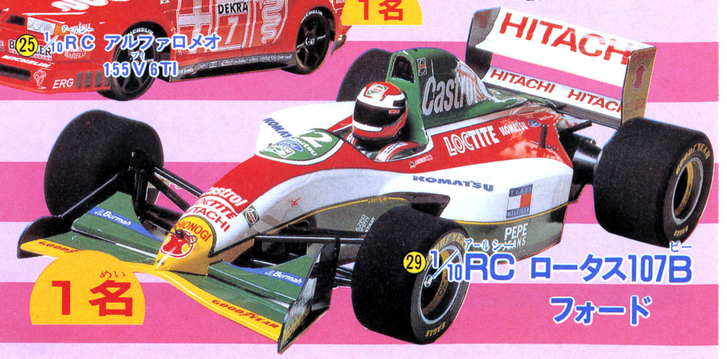
㉕ 1/12RC アルファロメオ 155V6TI 1名

㉖ Jリーグバッグ どれかひとつ 3名

㉗ Jリーグペナント どれかひとつ 3名

㉘ 1/12RC ジープ・ラングラーQD 1名

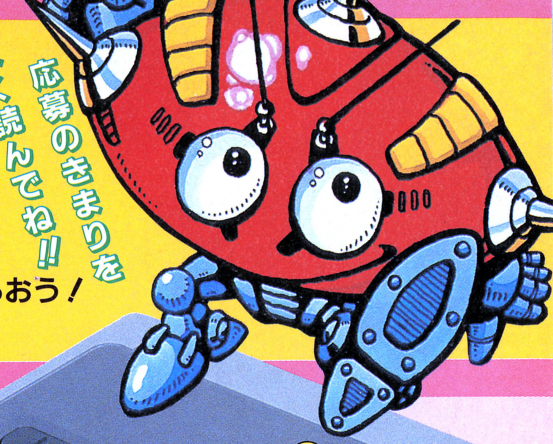
㉙ 1/10RC ロータス107B フォード 1名



プレゼント デラックス

96ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおう！

応募のきまりを よく読んでね!!



㉚腕時計どれかひとつ 4名

㉛ローラーブレード 26.5cm 1名

㉟スーパーファミコン 1名

㉜ゲームボーイ 2名

㊱メガドライブ2 1名

㊲マリオ人形貯金箱 5名

㉝メガCD2 1名

㉞ゲームギア&なぞぷよ 2名

㊳DUO-R 1名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方はこの号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

New Game

ソル：モナージュ
SOL MOONARGE

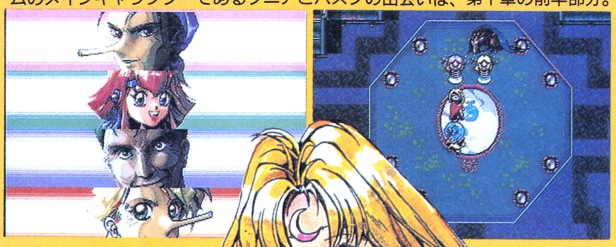
月のしずくは緑と燃ゆ

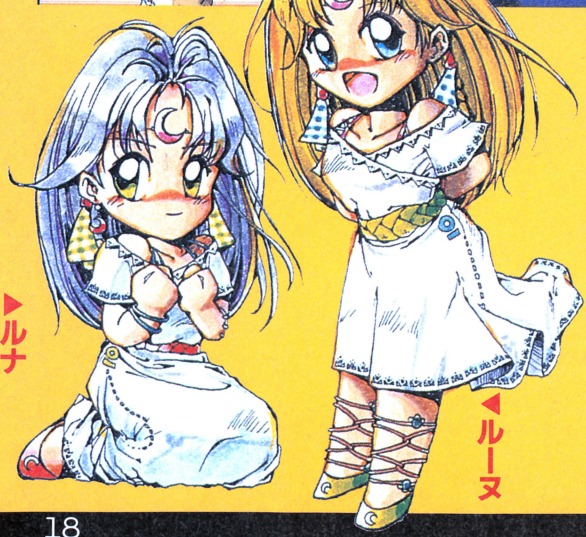
アイレム／'94年1月発売予定／予価7700円

発売は来年の1月に延びてしまったけれど、この「ソル：モナージュ」で遊べる日ももうすぐ。ギャグが効いたゲームや美少女オンリーのゲームじゃなく、じっくりとそのゲーム世界に酔いたい、という人におすすめするのが、この「ソル：モナージュ」だ。

先月号で紹介した、ソニアとパスタというキャラクターが登場するのは第1章から。序章では、そのソニアの父に当たるソレイユが主人公になる。今月は、第1章の前半部分までを紹介することにしよう。

▲このゲームのメインキャラクターであるソニアとパスタの出会いは、第1章の前半部分。





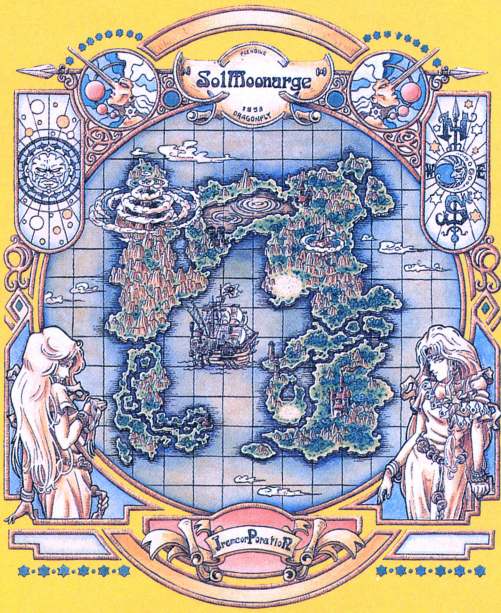
◀月の神殿の双子の神女。絶世の美貌と不思議な力を持つ。性格は正反対だが互いに寄せ合う信頼に揺るぎはない。

▶ルナ

◀ルーヌ

世界は4つの国に分かれている

「ソル：モナージュ」の世界は、この4つの国に分かれている。物語はファースト王国から始まる。



ドロップ
湖の都と歌われていたが、今では疫病がはやっている。女王は美貌で名高い。

ファースト王国
冒険の先触れとなる、緑豊かな草原の国。月の神女がいる月の島がある。

ラプト王国
サルタンが治める享楽の国。人々は未来を信じず、日々の快楽に身を投じる。

ランダムーン
豊かな水の国。ここに住む人々は、みな水の上で生活をしている。

RPGの新

Special

続々と登場するPCエンジンのソフト。そして、1年中でもっとも発売本数の多いのが、この年末年始。メーカーさんの熱い思いが込められたソフトを熱くプレイしようぜ！

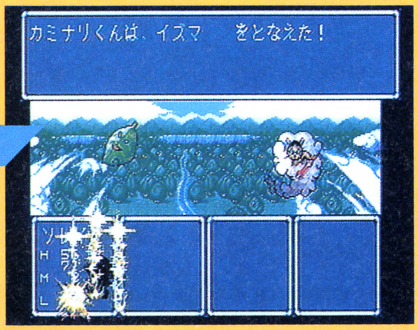
風は渡り、時は満ちて。

「ソル：モナージュ」のどこが、ほかのRPGと違うのか。それはひとことで言い切ることはできないけど、大きなポイントをあげるとすれば、下であげている4点。新しいゲームシステムについては次のページを見てね。

ここで紹介した以外の注目するポイントとしては、大きくダメージを受けたキャラクターが、戦闘中だけじゃなく、フィールドを歩いているときも顔が青ざめるなど、リアル感たっぷりの演出で楽しませてくれる。

鮮烈のビジュアルシーン！

オープニングシーンはもちろん、ゲームの途中にもハッとするビジュアルシーンがたっぷり用意されているんだ。それもゲームを中断させてしまうものじゃなく、程よく効果的に入っているところがグッド。



緊迫した敵との戦闘!!

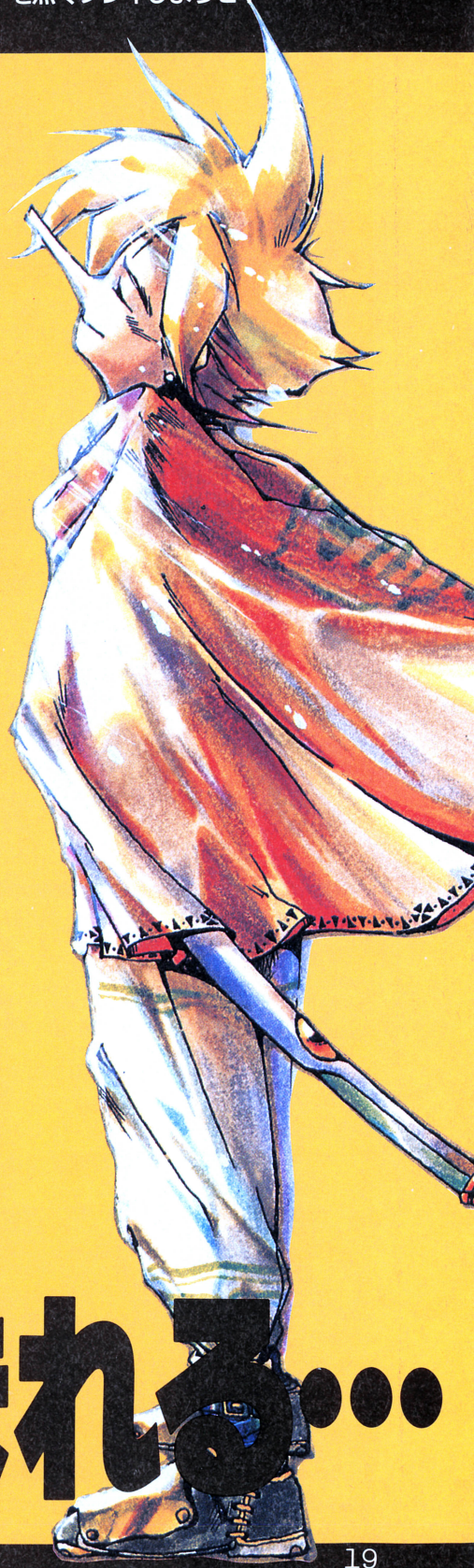
敵もコミカルなものから超シリアスなものまで登場するけど、戦闘に関してはかなりスリリング。画面下に表示されるプレイキャラクターが、敵の攻撃を受けるたびに違ったアクションを見せてくれるんだ。

華麗な展開を見せるストーリー！

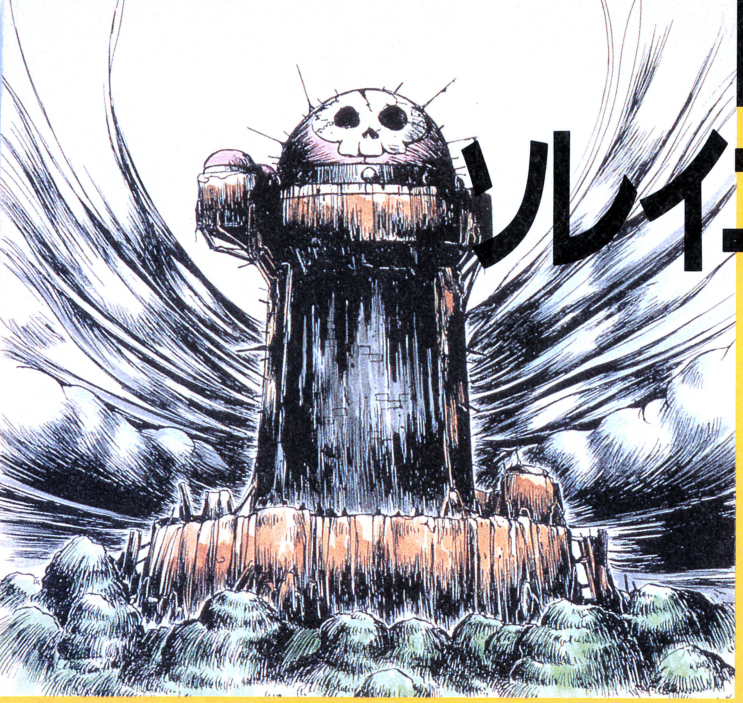
次から次へと事件が巻き起こる、イベントばかりのRPGではなく、あくまでひとつの目的に沿って物語は流れていく。その華麗なストーリー展開が、プレイするキミをグイグイと引き付けていくはずだ。

魅力的な登場キャラクター！

序章で活躍するソレイユから、その息子ソニアに主人公は変わるけど、この「ソル：モナージュ」に登場するキャラクターは、すべてが主人公と言ってもいいくらいに個性豊かで魅力的なキャラクターばかり。



たな神話が生まれる…



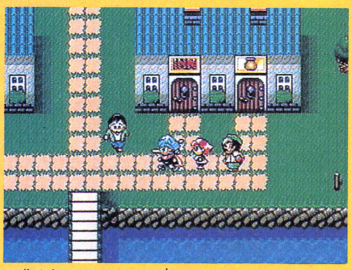
ソレイユから息子ソニアへ

サージの最後の力によって中空に飛ばされたソレイユたち。そこでソレイユは双子の神女、ルナとルーヌに助けられるが、またしてもシルバーが出現。闘いの末、ルナはシルバーにさらわれてしまうんだ。

◀序章で活躍する、ソニアの父・ソレイユ。

▲サージを捜し出したソレイユたちだったが…。

序章 予言者サージはどこに? 剣士ソレイユの冒険が始まる!

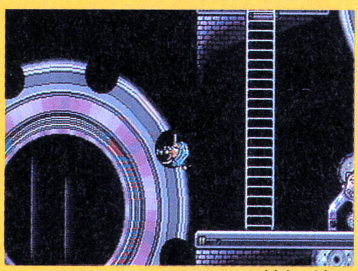


▲序章でパーティを組むのがこのソレイユ、マッピー、ノースの3人。

前回までも紹介したように、物語は、ファースト王国の宝である「太陽の剣」が予言者サージとともに消えてしまったことから始まるんだ。

主人公ソレイユは、冒険の途中でマッピーやノースという仲間に出会い、ともに旅をすることになる。

サージを捜し出し、太陽の剣を取り戻したのはいいが、謎の人物シルバーが現れサージは倒されてしまう。



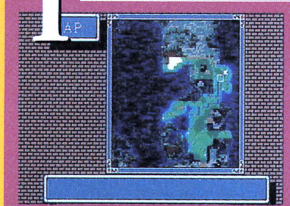
▲ルナとルーヌがとらわれている悪魔の塔に入り込むソレイユ。シルバーとの闘いが待つ。

▼悪魔の塔の最上階で、ソレイユを待つシルバー。彼はどんな攻撃をしかけてくるのか…。

「ソル:モナージュ」の5大新システム!

よりこのゲームを遊びやすく、しかもストーリーに熱中できるようにと開発されたのが、この5つの新しいシステムだ。プレイヤーの好みによって、わずらわしさを感じずに行動することができるのがうれしいね。

1 モザイクマップシステム



マッピーが仲間になると、全体マップを見ることができる。行った場所ははっきりと表示されるから便利。

2 自由成長システム

「戦う」コマンドを使うほど攻撃力がアップしていくなど、その行動によって成長のしかたが変わるんだ。

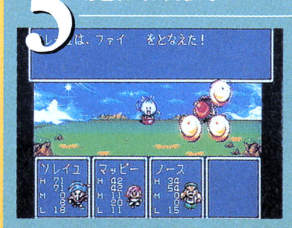
3 フリー装備システム

キャラクターとの相性などを気にせずに、だれでも、チェックなしにどんなアイテムでも装備できるんだ。

4 魔法ゲージ・システム

魔法を使うと、状況に応じてマジックポイントの消費量を調節できる。ムダなポイントを使わずにすむね。

5 魔法成長システム



最大6つまで持てる魔法は、攻撃、回復、補助の3つの系列がある。魔法も使えば使うほど強力になる。

物語は受け継がれる!!

◀謎の人物シルバー。だれも彼が何を求めているのか、どこへ行こうとしているのか知るものはいない。

1章 時は流れ、16年後 ソニアは月の街をあとにする

身重のルーヌを残し、ルナをさらったシルバーを追って月の島を旅立ったソレイユ。それから16年後、ソレイユとルーヌの間に生まれたソニアは、母のかわりに、ニーポートにいるノースを訪ねる。イッチの新しい占い師ブラックに、父、ソレイユの行方を占ってもらうために…。この第1章からがほんとうの意味での冒険の始まりとなるんだ。

▲ノースのいるニーポートの町へと、月の街の近くにある船着き場から船に乗るソニア。

◀両親思いの少年で、未知数の力を持つソニア。

▲ソニアは、ニーポートの町で、城にスカウトされたボンゴレ、その妹のパスタの噂を聞く。

▼ノースとともにブラックがほしがっているという盗賊の塔の宝を探す。

見しらぬ少女パスタとともに旅に出ることに!

▲うまくイッチ城に入り込むことができた、ソニアとノース。しかし城内でのブラックの評判は異常なものだった。

盗賊の塔から宝を探し当て、イッチ城にいるブラックのもとへ向かったソニアとノースの2人。しかし、2人はブラックの手によって別々の場所へ捕われてしまったのだ。

ソニアが捕われたその場所で出会ったのは、パスタという女の子。そして、そこにはあのルナが……。

▲ソニアは、母と双子の姉妹であるルナとイッチ城で会うことになる。そこでソニアが聞かされたのは…。

▼シルバーによって捕われたソニアは、兄思いの少女、パスタとともに旅をすることになる。

▲兄を追ってイッチ城にやってきたパスタ。

声優さんのサイン入り色紙プレゼント!!

「ソル：モナージュ」に出演している声優さんたちのサインが入った色紙を3名の方にプレゼント。希望者は、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「『ソル：モナージュ』サイン色紙プレゼント①」係に送ってください。締切／12月26日。

▲このソニアのほか、パスタ、ブラックのイラスト入りの3種類。

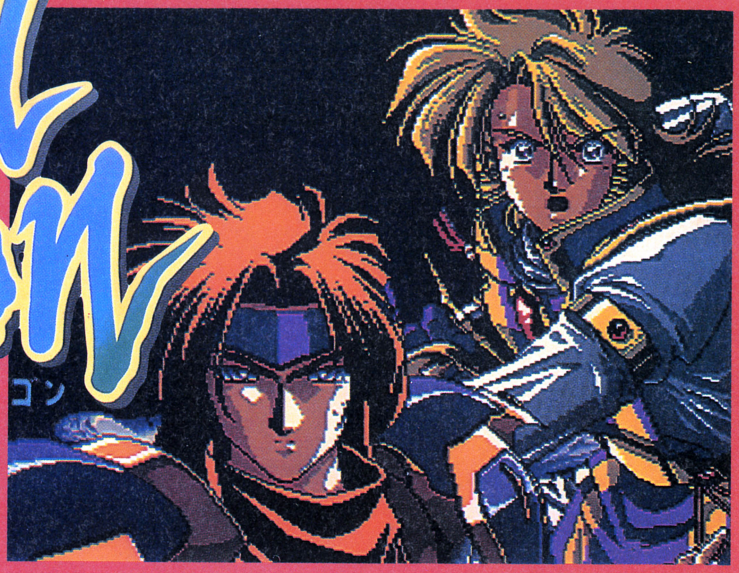
◀こんなに豪華な声優さんたちが、このゲームの声を担当。

©1993 IREM CORP.

Emerald Dragon

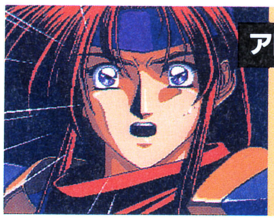
エメラルドドラゴン

NECホーム
エレクトロニクス
1月28日発売
7800円



紹介を重ねるにしたがい『エメドラ』の人気がグングン上昇してきた。嬉しいねぇ。開発状況も順調で、これ以上発売が遅れることはないそうだ。お年玉、貯めとけよ!!

現在のパーティの顔ぶれ

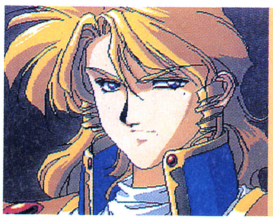


アトルシャン

◀今回、巨大な龍と出会い、新たな使命を受けることになる。

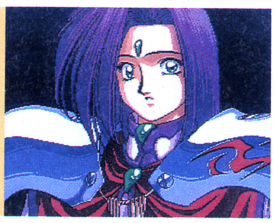
タムリン

▶物語のヒロインでありながら、彼女もまた、謎多きキャラだ。



ハスラム

◀軽い王子様もパラゴとの戦いで、頼れるとこを見せてくれる。



ファルナ

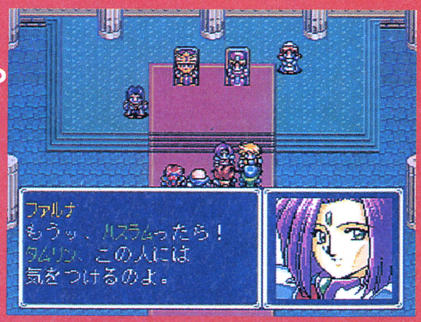
▶タムリンと並ぶ人気のファルナ。彼女にもまた、ドラマが…。

バキン

◀今回、一番目立っているのがバギン。この魔道士の真意は?

巨龍出現!!真の目的が明かされる時がきたっ!

ハスラム、ファルナを加えた一行はついに物語の核心へと進んでいく。



王国の王子ハスラム、宮廷の女修道士ファルナなどメインキャラを仲間に加えたアトルシャンとタムリンは、ついに魔軍との本格的な戦いへと突入した。オストラコン配下の三鬼の一人、魔闘鬼パラゴとの決戦。そして、謎の巨大龍との出会いなど、今月は重要イベントがいっぱい。壮大なストーリーの核心とパーティの真の目的が、次第に明らかになり始めるぞっ!!

【決死の突入戦開始】—ザーマの砦前—

魔軍の巣喰う砦を奪回しろっ!!

王国最後の反抗作戦の幕が切って落とされた。攻撃目標は魔闘鬼パラゴの守る『ザーマの砦』。この砦を取り戻すのだ。だが、敵の罠によって王国の主力、騎士隊長サダの部隊とアトルシャンたちは分断されてしまう。いきなり大ピンチだ!!

閉ざされた城門をぶち破れ!!

先に突入したサダの部隊は、ぶ厚い城門によって砦の中に閉じ込められている。この城門をブチ破り、一刻も早く仲間たちと合流するのだっ!!

◀パラゴの罠で王国軍は二分されてしまった。

◀城門を壊して、砦内部に侵入しよう。

©NEC Home Electronics, Ltd. ©メディアワークス ©グローディア／ライトスタッフ

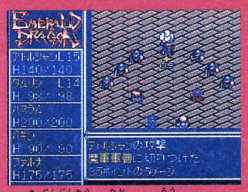
【魔闘鬼パラゴを倒せ】—ザーマの砦—

捕われた王国兵士を救い出せ!!

城門の破壊は大成功。サダたちと合流するために、外に残った王国兵士たちが砦に突入した。だが、パラゴ率いる魔軍の強さは圧倒的。兵力で劣る王国兵士は次々と倒れ、捕らえられていく。この戦局の不利を逆転するため、アトルシャンたちの必死の戦いが続く。一行は、王国兵士を救い出し、敵将パラゴをうち倒すことができるのだろうか?

魔軍の警兵をぶっ倒し 地下牢のカギを奪い取れ!!

砦内は、ごく簡単な迷路になっている。地下にはズラッと牢が並び、中に兵士たちが捕まっている。助けてやろうぜ。砦の入口付近にいる魔軍の一団を倒せば、牢のカギが手に入るぞ!!



▲魔軍軍曹を倒して牢のカギを奪い取れ!!

▲王国兵士たちを助けながらパラゴの部屋に迫っていこう。

▲サダ騎士隊長はどこだ!?

サダ騎士隊長は無事だった。さすが歴戦の勇士。サダのいる通路の、さらに先にパラゴがいるぞ。さあ、決戦だっ!!

恐るべきパラゴ!! 力を合わせて戦え!!

魔の正規軍だけあって、パラゴの強さはこれまでのボスを大きく上回っている。特に、防御力とHP値が異常に高いので、全員の力を合わせないと戦いは苦しくなるぞ。

◀魔闘鬼パラゴ。強いが、タムリンやファルナを見る目がエッチ。下品なボスキャラだ。

▶5匹のコボルトを率いて現れる。ザコを先に倒しておくと戦闘がグッと楽になるぞ。

集中攻撃だ!!

◀アトルシャン、ハスラム、ファルナの3人で集中攻撃だ。

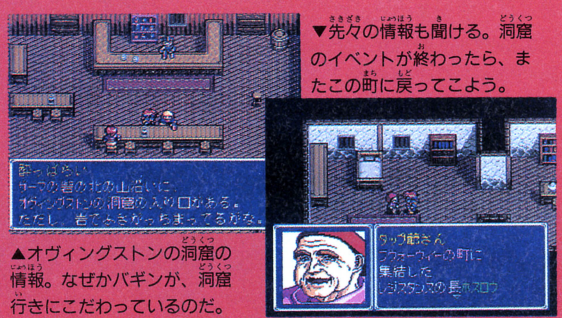
【つかの間の平穏】—キルデールの町—

砦を失った魔軍は南へと撤退!!

パラゴを倒したら、ザーマ砦の決戦は終結だ。砦の守りはサダにまかせ、パーティはザーマの南に位置するキルデールの町へと移動することになる。ザーマを奪回するまでは、魔軍に占領されていた町だ。魔軍はさらに南へと撤退し、町はひさしぶりの平穏に包まれている。この先、しばらくはこの町を基点に冒険することになるぞ。

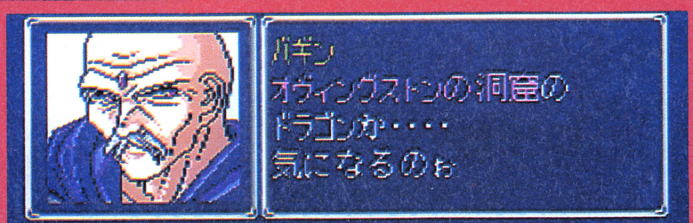
一刻の平和が戻った町に新たな情報が…!?

この町は情報の宝庫。断片的な冒険のヒントが、たくさん聞けるぞ。中にはずいぶん後になって役立つ情報もあるので、気になるヒントはメモしよう。



▲オヴィングストンの洞窟の情報。なぜかバギンが、洞窟行きにこだわっているのだ。

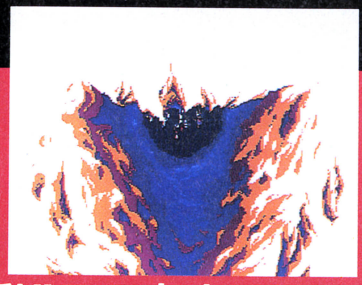
▼先々の情報も聞ける。洞窟のイベントが終わったら、またこの町に戻ってこよう。



魔導士バキンの様子が変だ!?

【古き巨龍の導き】 —オヴィングストンの洞窟—

パーティの運命を変える大事件!!



これまでのアトルシャンの戦いは、タムリンを守るためのもの。龍族である彼は、人間と魔軍との戦いでは、部外者ともいえる存在だった。だが、オヴィングストンの洞窟内で起きるイベントが、この戦いが龍族にとっても重要な意味をもつことを明らかにする。つまり、この洞窟こそアトルシャンにとって、冒険の真の出発点となるのだ!!

あまりに不可解なバギンの行動!!その真意は!?

「オヴィングストンの洞窟には、ドラゴンらしき巨大な何かがいる」。それが、ギルデールで得た情報だ。この話を聞いた後、にわかにバギンの様子が変化する。戦いを中断してまでも洞窟に行くことを主張し、洞窟に着くと今度は一人で行方をくらましてしまうのだ。

バギンはどこに消えたのか? そして、バギンとドラゴンには、どんな関係があるというのか? はたして、その真相は?

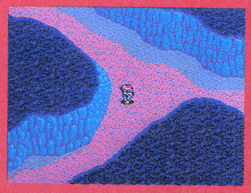
◀ザーマの北にある洞窟。自ら入口を開くバギンだが……。

大はりきりのバギンが

◀突然、単独行動を始める。この後、バギンは行方不明に。

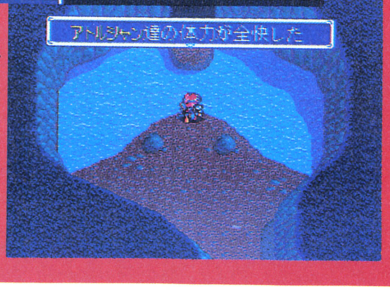
急に態度が変わった

イミ深なイベントと強敵の棲むダンジョンだっ!!



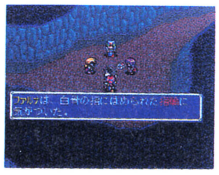
ここでの重要イベントは、洞窟の最深部で起こる。曲がりくねった通路には、強い魔物も潜んでいる。油断なく進んでいこう。

◀レベルが低いと、洞窟の奥まで行き着けないかも。



▶途中にある回復の泉を利用してレベルを上げよう。

古き指輪とファルナの間に何があるのだろうか!?



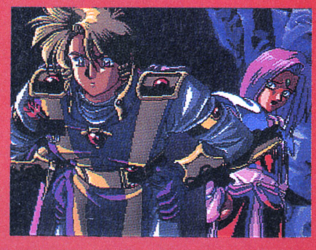
アトルシャンの運命を変える事件。バギンの失踪。さらに、ファルナにも小さな事件が起きる。洞窟に転がった謎の白骨死体。その指に光る古い指輪に、彼女が不自然な反応を示すのだ。なぜなのか? 判明するのはずっと後だが、どうやら彼女の過去に関わりがありそうだぞ。

突然、一行は

洞窟の奥にたどり着くと、自動的にイベント画面に切り替わる。いよいよパーティが、巨大で古きドラゴン、銀龍と出会うのだ。このイベント画面は必見。情報が重要であることは当然だが、アニメーションの出来がまた素晴らしいのだ。クオリティの高いグラフィックが、かなりの長時間に渡って動き、喋るぞ。

▶一行を見おろす謎の巨大な影!!

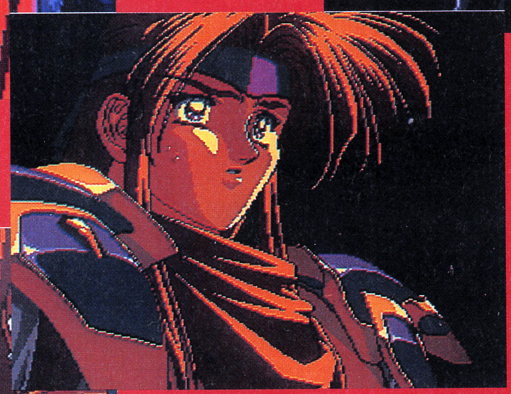
タムリン「気をつけて!! 奥に 何かいるわよ!!」



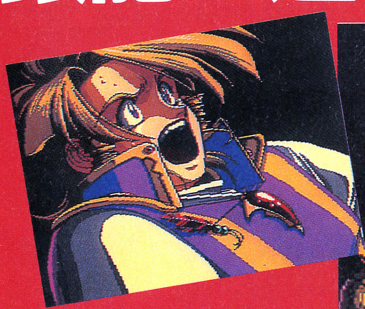
ハムラム「ん……? 何も見えやしないぜ?」

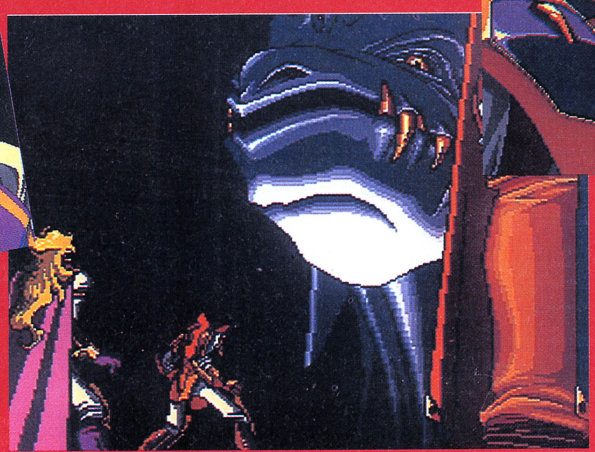
物語の全体像に関わる超重要なイベント発生!!

古き銀龍と若き青龍、運命的な二龍の出会いがこの先の展開を大きく変えてゆくのだ!!



銀龍に遭遇した!!





ハスラム
「うわぁっ!!」

「エメラルドドラゴン」の復活とは何!?

アトルシャンを人に化身させたアイテム『銀の鱗』を作った者こそ、この洞窟の銀龍だった。『鱗』は、龍族に伝わる5つの至宝のうちのひとつ。そして、聖地に散らばる残り4つの至宝を見つけた時、伝説の龍・エメラルドドラゴンが甦り、魔軍をなぎ払うという。そしてそれは、聖地にかけられた龍族への呪いを解くカギにもなるというのだ。これでアトルシャンの、そしてパーティ全員の目的がはっきりした。さあ、至宝を探す旅に出発するのだっ!!

仲間の前でアトルシャンの正体が暴かれた!!

ハスラム
「何だってっ!!」

ファルナ
「龍って…いったい!?」

タムリン
「……アトルシャン」

予告 消えたバギン!! そして……さらにドラマは盛り上がる!!

銀龍との会話から、龍であることが発覚してしまうアトルシャン。仲間たちの反応は? そして消えたバギンはどこに? この続きは、次号の別冊付録でくわしく伝える予定だ。エメドラ発売の前に、絶対目を通してくれ。

▲魔将軍オストラコンもいよいよ登場だ!!

以下次号
特別付録へ続く!!

千年の時を経て生まれし風の勇者

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム／
2月発売予定／価格未定

王都を覆う黒い影。次々と起こる異変

第三章：異変・黒い光　王都へ戻るアリオスたちの前にまた大きな異変が…！

アリオスが訪れたビスキオ村では、魔法がいっさい使えなくなり、村人の生活に影響が出ていた。さらに、今まで仲良くしてきたイエティたちが、突然暴れ出し、そのイエティたちと遊んでいた子供が行方不明になる、という事態が起こっていたのだ。

アリオスは途方にくれる村人をさとし、子供たちを捜しに単身、雪山に向かう。そこで、子供たちが秘密基地にいるらしい、という情報を得るのだが、かんじんの秘密基地の場所は、誰も知らないという……。

▲村のまわりに一匹、イエティがいるが話をすることはできない。

▼魔法が使えなくなって王都との連絡もとだえた。王都は今……。

◀空が暗雲に覆われてから、次々と異変が起こっていった。

ビスキオ村　村の子供たちはどこへ？

〝子供たちは秘密基地にいるかもしれない〟という情報を得て、村に戻ったアリオス。

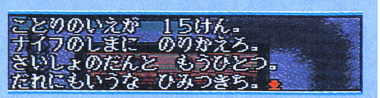
しかし、その秘密基地の場所はハッキリしない。とりあえず、村の人たちにそのことを報告して、情報収集したほうがよさそうだ。

ひょんなところから、ヒントが出てくるかも知れないからね。

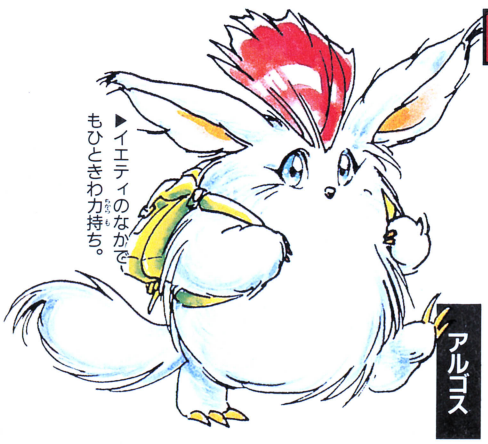
◀村人が集まって何かを相談している。一体何が…？

●謎の暗号をどう解読する？

右の文が、どうやら秘密基地への行き方らしい。でも、一体どうゆう意味だかサッパリ分からない。うーん。



▲これは専門家に聞くしか…(笑)。こーゆうのが得意そうなヤツっていえば…？



▶イエティのながで、もひときわ力持ち。

アルゴス

プリズム氷洞　赤毛の少女ピュラー登場！

名前の通り、中にプリズムが安置されている。ここには、これから先何度も足を運ぶことになる。また、この先一緒に旅をすることになる女の子・ピュラーと、初めて出会うのも、ここだぞ。

▼後々この氷洞にあるプリズムを、あちこちに設置しなければならなくなる。けっこう大変。

▲7つあるはずのプリズムがひとつたりない。

●開ざされた扉を開くカギはどこに？

氷洞の扉は、最初カギがかかっていて入れない。氷洞の上にある12個のスイッチが関係あるようだが…。

◀間違って押すと大変だぞ。

よ、この地に光を取り戻したまえ!!

大物アクションRPG、ザナドゥ。こうして毎月紹介しているワケだけど、今回紹介する第三章から、いよいよアリオスたちの本当の旅が始まるのだ！　また、アリオスの使命もじょじょに明かされていくぞ。

ストーリーはもちろん、出演キャラクターもとっても魅力的なこのゲーム。冷静沈着なダイモスや、いつも軽いけど、ここぞというときに活躍するリュコス。謎の少女ソフィアも、いつ登場するのか楽しみだね。

▲旅を続けるうえでアリオスはさまざまな人と出会うことになる。この人は、第二章に登場した、ゼナ将軍。

▼通常はパーティを組んで進むけどイベントによってはひとりで行動することも。
また、仲間から情報を聞けることもあるぞ。

▶まだまだ謎に包まれた少女。

の原因をつきとめ、闇を振りはらえっ!

墓地　カラスじいさんは変わり者。

出発地点の教会のすぐ近くにある墓地。ここに住んでいるじいさんは、最初アリオスの言うことに耳をかしてくれない。このじいさんの通称は、カラスじいさん。なんでも、光る物を集めるのが何よりの楽しみらしいぞ。なんとかごきげんをとって、協力してもらいたいもの。

ちなみに、さっき紹介したプリズム氷洞の上にあるスイッチを、間違って押してしまった場合、この墓地に飛ばされて来てしまうのだ。

▲最初は腹が立つホドぶあいそう。ムキーッ！

▼でも本当はとても優しい人なのだ。

●この墓は一体…？

この墓地の建て方に見覚えない？　そう、プリズム氷洞の上にあるスイッチと、まったく同じ配置なのだ。これは、何か関係がありそうだね。

▲墓に書いてある文字を読んでみよう。

ボラーズ氷洞　トラップに注意して進め!!

ダイモス

▼落ち着いた大人の雰囲気のダイモス。アリオスの右腕となって動いてくれる。

▶大きな氷の柱があって先に進めなくなっている。

子供たちを無事助けだし、めでたしめでたし、と思った矢先に、また子供が誘拐されてしまう。

今度はやっかいなことに、モンスターの仕業らしいぞ！　村人の話では、さらわれた子供は、このボラーズ氷洞にいるらしい。

一足先にダイモスたちが到着しているが、大きな氷の柱に行く手をはばまれている。一体どうしたら、この柱を壊すことができるのだろうか…？

▲氷洞にはトゲトゲの床のトラップがある。

村の子供を助け出し、ボス・グラキエスと決戦！そして…。

トラップを越えて、ボラーズ氷洞をぬけると、ついにこの章のボスと対決になる。ボスは、不気味な姿のグラキエス。上空から火炎弾で攻撃してくるぞ！　その一撃は、かなり強力。直接くらわないように注意！

▶ボラーズ氷洞をぬけるとあとはボス戦のみ！

▲ジャンプして攻撃！　火炎弾を出してきたら素早くよけろっ！

▲ボスを倒し新たな旅に出るアリオスに、長老はアルゴスを仲間に入れてくれ、と頼む。

突然発生した奇病にとまどう人々。彼らの信

第四章：伝説・湖の邪神　リュコスと別れ3人パーティで出発だ。

ピュラーのお師匠さんの言葉に導かれ、ギムノスに向かうことにしたアリオスたちだが、変わり果てた王都のことをピュラーに聞かされ、直接王都へ向かおうとする。だが、リュコスの申し出によって、彼がひとりで王都の様子を探りにいくことに…。リュコスといったん別れたアリオスたちは、ギムノスのコテの教会に向かうのだった。

▲王都も心配だがとりあえずリュコスに任せギムノスへ向かう。

▲ここからピュラーとアルゴスがパーティに加わる。なんか、にぎやかになったよね。

▲元泥棒だけあって謎を見破るのが得意。

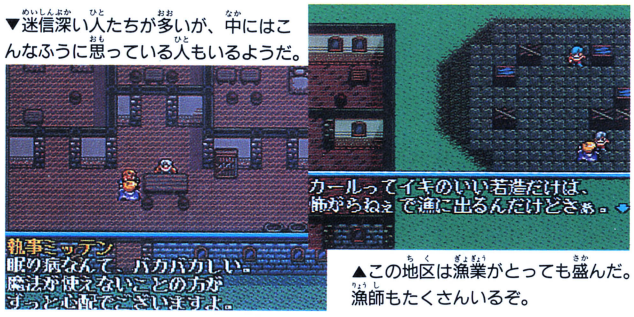
コテの町　突然発生した眠り病の原因は…？

コテの町に着いたアリオスたちは、さっそく町の人たちの話を聞いてまわる。

その結果、どうやらこの地区では、正体不明の奇病、“眠り病”が発生しているようなのだ。町の人たちは、女神・トゥーンを信仰し、眠り病は女神への信仰がたりないために起った、たたりだと思っている。

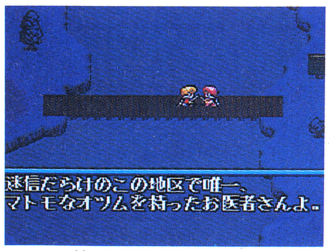
もちろん、そのことを単なる迷信と、笑い飛ばしている人たちもいるのだが……。詳しい情報を得るために、次の村へ急ごう。

▼迷信深い人たちが多いが、中にはこんなふうに思っている人もいるようだ。



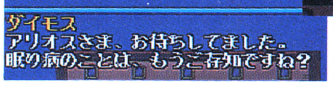
▲この地区は漁業がとっても盛んだ。漁師もたくさんいるぞ。

東アイマ村　村の名医・ミュラー登場。眠り病について聞いてみるが…。



▲コテの町でも話が出てきたミュラー医師は東アイマ村に住んでいるのだ。

▼ミュラー医師は眠り病がただの病気じゃないと考え、弟子と研究している。



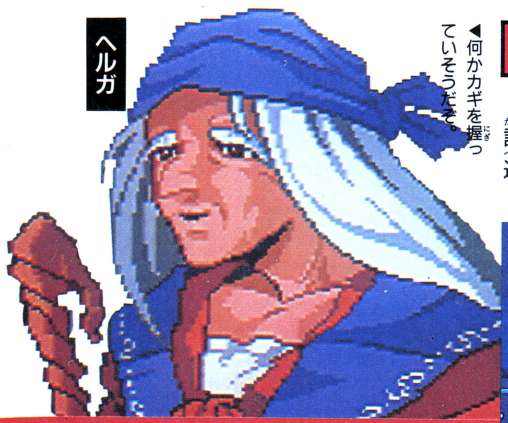
▲女子大生言葉でしゃべる女の子。えぇ～い、やめいっ！

この村には、名医ミュラーが、弟子のハンスとふたりで住んでいる。このふたりは、アリオスたちの強力な助っ人になってくれるぞ。

また、この村でも眠り病の原因について、いろいろな説が飛びかっている。

さらに、女神・トゥーンにつかえる祈禱師の、ヘルガというばあさんが、眠り病は女神のたたりだとみんなに告げたという。

とりあえず、ヘルガの居場所を聞き出し、彼女に詳しいことを聞きにいこう。



◀何かカギを握っていそうだぞ。

ヘルガの家　祈禱師ヘルガの語るお告げの意味は？

東アイマ村から、ずーっと西に行ったところに、ヘルガの家がある。訪ねて行くと、扉には“祈禱中”の看板が。もちろん、ノックしても返事はナシ。でも、あきらめずにヘルガと話す方法を考えてみよう。

たしか、西アイマ村の人が、ヘルガについて何か言っていたハズ。

◀仰々しい看板がかかっている。うーん。

気晴らしに、ヘルガの家のまわりにいる、ニワトリでも追いかけてみるのもいいかも。すんごいスピードのニワトリを捕まえられたとき……。

▲いきなり奇声をあげるヘルガ。新しいお告げがあったみたいだぞ。

じる女神・トゥーンの儀式とは一体……?!

西アイマ村　眠り病の患者第一号がこの村に。

この村に住んでいる、漁師モリッツの娘のミリーが眠り病にかかってしまったのだ。ここでも、眠り病について、ハッキリとしたことは聞けないが、後々重要な場所になるだろう。

また、この村に住んでいたヒューゴという老人が行方不明になったらしいぞ。

▼行方不明のヒューゴは、ヘルガの家に行く途中の道で会うことができる。

▲眠り病の原因に対して半信半疑の人もいるぞ。本当の原因は一体……!?

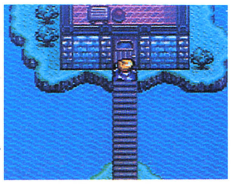
◀モリッツの娘のミリーが、眠り病感染者の第一号。どうすれば治るだろう?

漁師の家　3人の漁師が暮らしているぞ。

▶威勢のいい漁師のベッカー。話を聞こう。

いつもは3人で暮らしているらしいが、最初に訪れると、カールという漁師は、漁に出ていて不在だ。また、モンスターが出現したせいで、おちおち漁もできなくなってしまい、今や漁に出る人もめっきり少なくなってしまったらしい。

空き家　カギのかかったこの小屋は…?



▶静まり返った小屋。完全に空き家らしい。

東アイマ村から北東の方角に、この空き家がある。しかし、最初に訪れても中には入れない。後々、西アイマ村に住む、漁師のルドルフの祖父が住んでいたことが分かるが……。とりあえず、話が進むまであまり関係のない場所だ。

トゥーンの神殿　敵の本拠地ついに発見! しかし、ひと筋縄では行けないぞ!

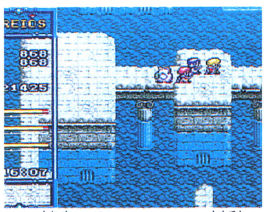
眠り病の原因をついに解明したアリオスたちは、女神・トゥーンがモンスターだということを知る。

そうとなれば、あとは敵の本拠地に向かうのみ!

ただ、トゥーンの神殿に行くためには、まず、ヘルガを納得させなくてはならない。ちゃんと彼女が納得できるよう説明できたら、ヘルガはアリオスたちに力を貸してくれるだろう。トゥーンの神殿には頭を使うトラップがいくつか用意されているので、アリオスたちだけで解決できないときは、ヘルガに協力を求めるといいかも。

◀話が進むにつれ、しとね島の存在が明らかになっていく。

▲神殿に行くとヘルガが先に待機しているぞ。

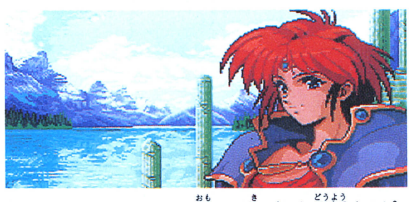


▲仲間を連れてトゥーン神殿を探索だ。宝箱はあるかな?

◀トゥーンのところへ続く道。動く岩にうまく飛び移れ!

▶ボスも4人目だけあってかなり手強いぞ。

ひとつの世界を救い、また新たな世界へ。アリオスの旅はまだ続く…。



▲ヘルガにアリオスへの想いを気づかれ動揺するピュラー。一体この先どうなるのか気になるネ。

神女の役職を離れたヘルガは、これからが青春だ! とはりきっている。

アリオスたちは、ヘルガに別れを告げ、次の町へ旅立つ。次に訪れる、ミレニア国のカトゼス地区は、王都の隣。今まで以上に危険が待ち構えているかもしれない。

しかし、王都で苦しむ住民のためにも、いっこくも早く行かなければ……!

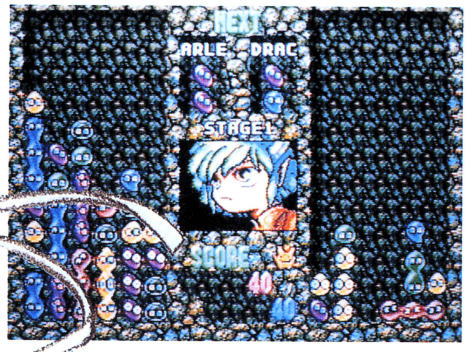
©日本ファルコム

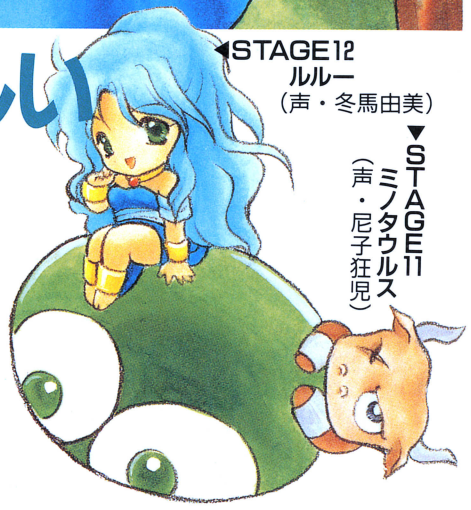
ぷよぷよCD

NECアベニュー／1月発売予定／5600円

おしゃべりキャラたちが楽しい PC版「ぷよ」!!

『ぷよぷよ』。いまさら知らない人の方が少ないだろうね。『テトリス』『Dr.マリオ』以来の大ヒットをとばした、落としものパズルアクションの傑作だ。パソコンで発表されて以来、アーケードをはじめ各種のマシンに移植され、いずれも人気をはくしてきたが、この度めでたくPCエンジンにも移植されることになった。もちろん、できは他機種に遜色なし。さらにこっちは、すべてのキャラがしゃべりまくってくれる。ちょっと得した気分が味わえるのだ。





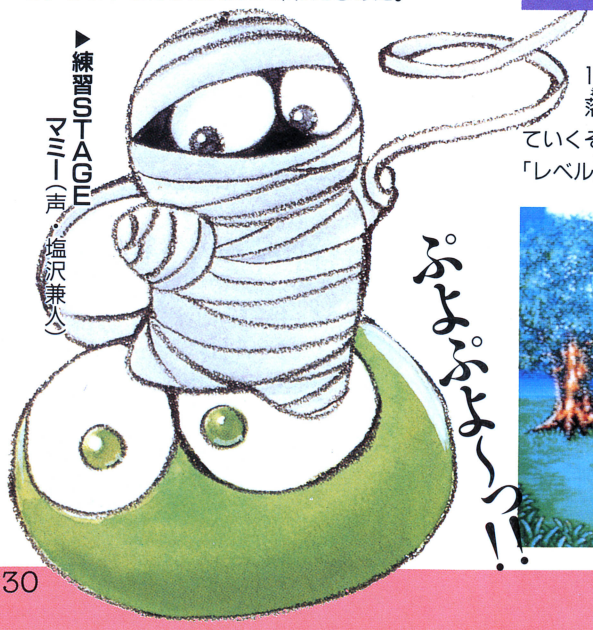
▲STAGE12 ルルー（声・冬馬由美）

▼STAGE11 ミノタウルス（声・尼子狂児）

■恐るべしっ!!あまりにも恐るべし、

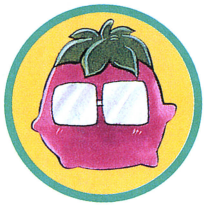
クリアしなきゃならないステージは、全部で16（うち練習ステージが4）。進んでいくにつれ、落ちてくる「ぷよ」のスピードがどんどん上がっていくぞ。このスピードとの戦いこそ「ぷよ」の醍醐味。「レベル変更」「対戦」「とこぷよ」も当然できるぞ!!

◀練習ステージ、マミーとの対決。初心者はここで腕を磨いてサタンに挑戦しようぜっ!!



▶練習STAGE マミー（声・塩沢兼人）

ぷよぷよ〜っ!!



▲ナスグレイブ（声・堀川亮）

▲スケルトン-T（声・千葉繁）

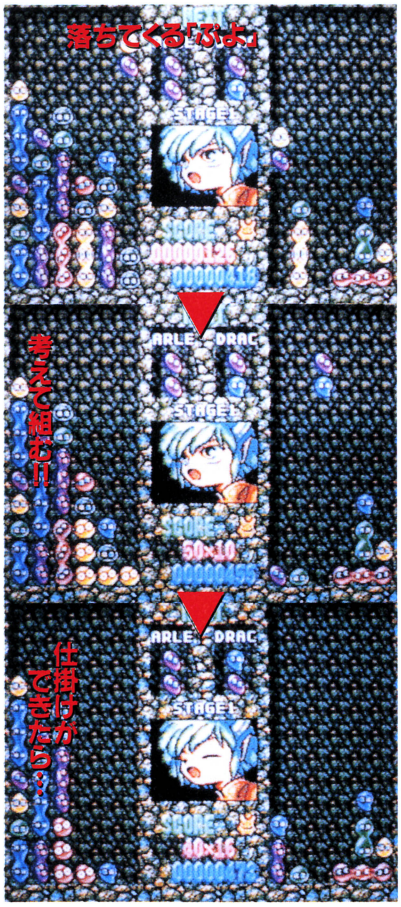
▲ゾンビ（声・田中一成）

▲ぞう大魔王（声・郷里大輔）

©NEC Avenue, Ltd. 1993 ©1993 COMPILE

■超簡単!!これが「ぷよ」のルールだっ!!!

一応、ルールを説明しとこう。上空から次々に降ってくる謎の物体「ぷよ」を組み合わせて、同じ色同士で4匹以上をくっつける。するとその「ぷよ」が消え、敵（コンピュータか対戦相手）に透明の「おじゃまぷよ」を降らせることができるのだ。出口をふさがれると負けだぞ。



◀色とりどりの「ぷよ」が次々に落ちてくる。回転させ、移動させてうまく組み合わせていこう。

◀一度に多くの「ぷよ」を消すのが「連鎖」だ。連鎖させるほど、敵に「おじゃまぷよ」を落とせるぞ。

◀連鎖するよう、考えて組んでいき、十分仕掛けができたら攻撃。タイミングと攻守のバランスが大事だぞ。

◀連鎖につぐ連鎖。これで敵の頭上には、恐ろしい数の「おじゃまぷよ」が降りそそぐことになる。

◀STAGE4 ハーピー（声・山崎和佳奈）

▲STAGE5 さそりまん（声・千葉繁）

『ぷよぷよ』地獄のモンスターたち!!

▲すきやぼてす（声・水谷優子）

▲すけとうだら（声・青野武）

▲ウィッチ（声・榎本明美）

▲ドラコケンタウロス（声・水谷優子）

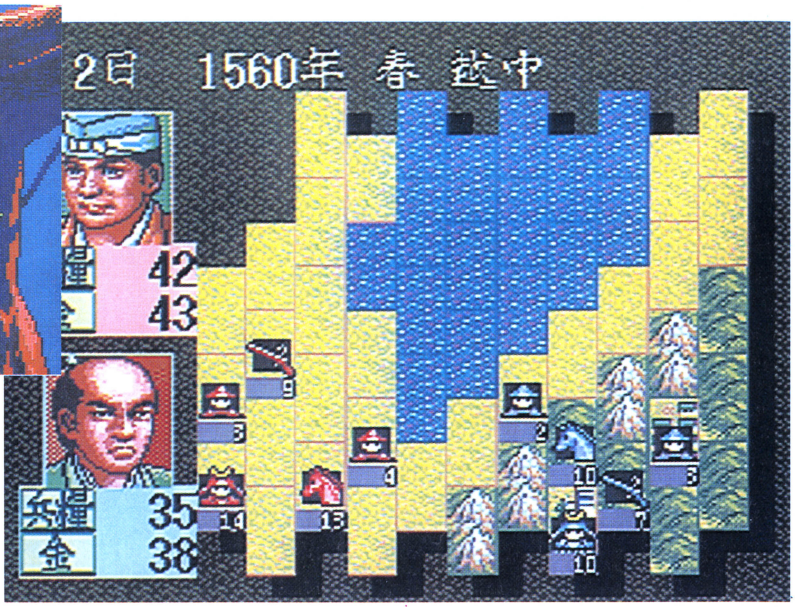
▲パノッティ（声・日高のりこ）

▲シェゾ（声・井上一彦）

大英断!! NECアベニュー低価格CDロムソフト構想を発表!!

この『ぷよぷよCD』の価格に注目してほしい。5600円。これは安い。最近のソフトの中では、グンを抜く安さだ。製造コストの安いCD-ROM²のメリットを見直そうというNECアベニューさんでは、この低価格CDソフトをシリーズとして今後も発売し続ける方針だ。現在、リストに上がっている作品は『ぷよ』の他にチキチキボーイズ（4800円）、ストライダー飛龍（6000円）、クイズアベニュー3（価格未定）、S・ファンタジーゾーン（4800円）など。期待しよう。

◀左の写真はチキチキボーイズ、右はクイズアベニュー3。



光栄/12月11日発売予定/8,800円(セーブくん対応)

SLGファンや、これからSLGを始めようと思っているユーザーのみなさん！　お待たせしました。初心者から上級者の人まで楽しめるSLGの登場です。「前の『信長』とはどこが変わってるの?」という人や、あまつさえ（どこがいいの?）なんて思っている人！　ここを読みなさい。そして期待に胸を膨らますのだ。

“全国版”は“戦略性”がテーマ!!

今回のこの『全国版』は、「“戦略性”というものにテーマが置かれている」ということはもうご存じだと思うが、では、どこらへんがその戦略っぽいかというと……このページを見てもらえば分かるだろう。て、それじゃ納得のいかない人がいるだろうから、簡単に説明するね。

まず、PCエンジンで1作目となった『武将風雲録』を例に挙げて、これと比較してみよう。『武将風雲録』では大名の他に“家臣”や“茶器”という概念があったよね。『全国版』にはこのようなものはなく“内政・開発”などの作業は全て大名であるキミの判断で行われる。ようするに“シンプルな作り＝純粋に戦略を楽しめるソフト”ということなんだ。

■“武将風雲録”との違いを比べると……?

◆武将風雲録◆

輝ける光栄参入の第1弾ソフト。移植のデキもよくソフトの評価もかなり高かった。

「茶器」などの“文化”がテーマに！

▲ピンからキリまであった茶器。コレクションした人もいるんじゃないかな?

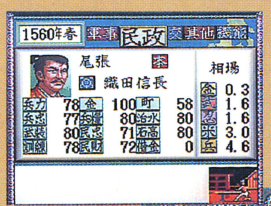
◀信長のダンナもりりしい顔してるー

右の『全国版』に比べると、“茶器”や“武将”などあってゲーム内容的には華やかだった。難易度も高かったしね。歴史SLGが好きな人はプレイすべし！

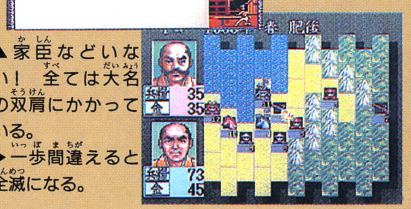
◆全国版◆

こちらが今度発売される全国版。武将風雲録と比べると渋い作りになっているのだ。

“戦略性”がテーマになった!!

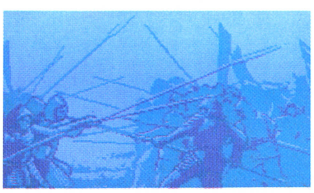


余計な物がない。自分の判断が成功のカギを握っているのだ！



▲家臣などいない！　全ては大名の双肩にかかっている。

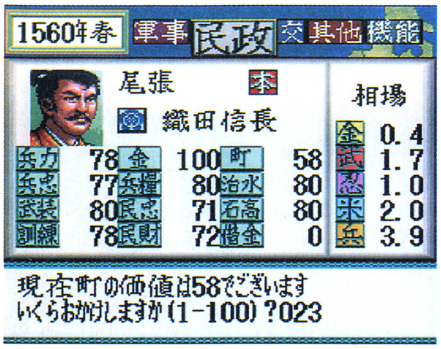
▶一歩間違えると全滅になる。



『全国版』にも、シンプルながらビジュアルシーンがある。左の3点の写真はオープニングのビジュアルシーン。雰囲気も“純和風”って感じがして良い（これが洋風だったらいやかも）。ゲームにはあまり関係ないけどね！

©KOEI

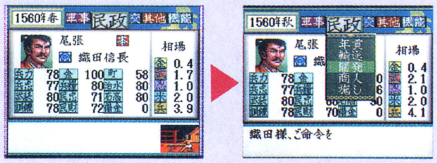
ここでは、ゲームシステム&大名たちを紹介!!



ここではシンプルといわれるゲームシステムとゲームの中で登場する大名を紹介していくね。まず、『全国版』では1年が〝春夏秋冬〟の季節で構成されている。そんでもってあらゆる作業は大名自身が行う。つーことは「短期間でどれだけ効率よく国を育てるか」ということが重要になってくるよね。もちろんこれは大名の能力にもよるけど、それとは別に〝判断力〟というものが大きく絡んでくる。これが最も重要。

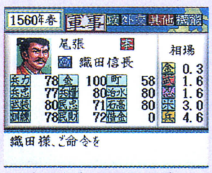
■おなじみの「開発」から「忍者雇用」まで! やる事はたくさん!

■1年は〝季節〟で構成されている



武将風雲録が12ヵ月だったのに比べ、季節で構成されている分〝効率の良さ〟が要求される。

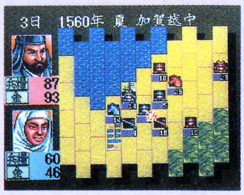
■作業はすべて大名が行う



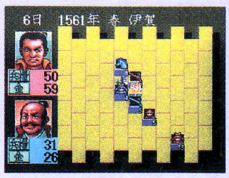
▲右の相場にも気を配ろう。忍者の雇用費が安いぞ!

配下の家臣がいないので、作業は大名が担当することに。1ターンにつき、1項目だけ作業ができる。これはけっこうシビアなシステムだよね。

■「戦争」はいたってシンプル



戦争も基本システム同様、シンプル。歩兵から鉄砲までの4種類のユニットにうまく自国の兵士を振り分け、戦争に参加させる。もちろん多ければ多いほど有利。もちろん兵士の訓練度や武装度を上げることを忘れないように。



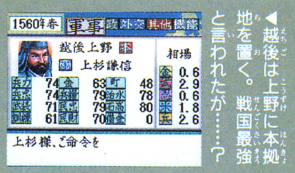
◀敵の鉄砲隊が火を吹く! 守備側は不利?

ゲームに登場する大名は全部で50人!

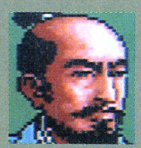
ここでは、ゲームの中に登場する大名を何人か選んで紹介していこうと思う。この他にもまだたくさんの人物がいるが、ページの都合で紹介できないのだ。とりあえずは来月紹介するってことで勘弁してくれい(えっ、できない?)。まぁ、そういわずに、ね!

▲〝乱世の軍神〟又は〝越後の竜〟といわれた人物。

上杉謙信

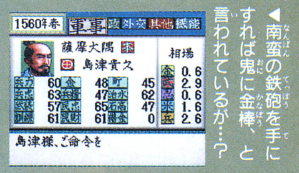


◀越後は上野に本拠地を置く。戦国最強と言われたが……?



▲九州の諸大名をけ散らし、九州一の大名になった。

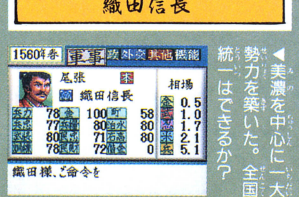
島津貴久



◀南蛮の鉄砲を手にすれば鬼に金棒、と言われているが…?

▲〝戦国時代の風雲児〟と称された有名な人物。

織田信長



◀美濃を中心に一大勢力を築いた。全国統一はできるか?

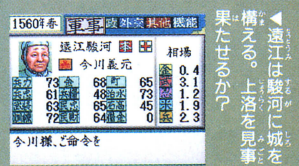
▲謙信のライバルであり、〝甲斐の虎〟と言われた。

武田信玄

◀甲斐で天下をうかがう有能な大名。謙信を破り名をはせろ。

▲〝東海一の弓とり〟と言われた。が、不運な人物。

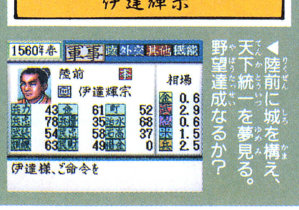
今川義元



◀遠江は駿河に城を構える。上洛を見事果たせるか?

▲〝独眼竜政宗〟の父親にあたる人物。17才と若い。

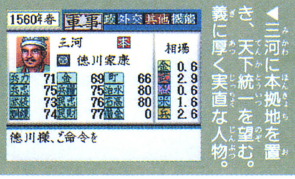
伊達輝宗



◀陸前に城を構え、天下統一を夢見る。野望達成なるか?

▲信長、秀吉の後に天下を統一した人物。

徳川家康



◀三河に本拠地を置き、天下統一を望む。義に厚く実直な人物。

▲〝一向宗〟の教祖様。その実力は計り知れない。

本願寺光佐

◀加賀に城を置くものの、なかなか手を広げられない大名。

初心にかえってプレイすべし!!

FORMATION SOCCER ON J LEAGUE

フォーメーション サッカー オン Jリーグ

ヒューマン／1月上旬発売予定／6500円

W杯出場を目指し、日本代表チームを強化するために、Jリーグは生まれた。そして10月の興奮と熱狂の2週間。そのときボクは知った。ボクたちも、あの日のために生まれたんだと。日本代表がW杯に出場を果たす、あの日のために。

あの日のために生

■全チーム、全選手実名で登場！ もちろんJリーグ公式ルールだ！

リアルでマニアックなソフト作りで定評のあるヒューマンが以前、同じくPCエンジンで出した『フォーメーションサッカー』。そのシステムにJリーグの最新データをもとにしたアレンジを加え、Jリーグ公式ルールにのっとってくり広げられるのが、このゲームだ。さぁ、日本サッカー界への熱い期待を、このゲームにぶつけよう！

▶試合前のチーム設定画面。チームの戦術に合わせて、フォーメーションは5種類の中から選択できる。

モードは3種類あるぞ

■プレシーズン・マッチ

◀これはシーズン前の交流試合。シーズン中（Jリーグ・モード）とは違い、好きなチームと対戦できる。1人～4人同時プレイまでOKだ。

■Jリーグ

◀すでに設定されている対戦チーム順に、全チームと2試合ずつのリーグ戦を戦うのだ。1人または1P・2P協力プレイで遊べるぞ。

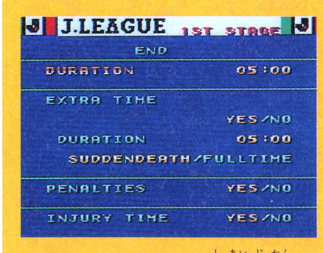
■オールスター

▲Jリーグ・チームを東西に分け、それぞれ各チームから選手をセレクト。東西オールスターメンバーで試合が楽しめる、エキシビジョン・マッチだ！

1チームの登録選手は22人！

▲フォーメーションを決めたら、出場選手を決定。数字はポジションを表している。そして各チームには、控えの選手を含めて22人が登録されているぞ。

ペナルティやロスタイムの設定も！



◀この設定で、Jリーグの公式ルールそのままの試合が楽しめるぞ！

DURATION（試合時間）は1～15分の中から選べる。EXTRA TIMEは延長戦の試合時間で、SUDDENDEATH（サドンデス）の時に設定できる。さらにペナルティやロスタイムの有無も選べるぞ。

©HUMAN

スライディング・タックル

◀相手の足もとにスライディングして、ボールを奪いにいくぞ！

ショルダー・タックル

▶強い当たりで、相手をはね飛ばす激しいプレー。反則をとられることも。

トラップ

ボレーキック

まれた!!

Jリーグの熱く激しいプレーをそのまま再現!

激しいタックルやバックチャージなどにはペナルティがとられ、主審から警告や退場が宣告されることも!

◀悪質なプレーには、即レッドカードが出される。

▶反則退場ばかりか負傷退場もある。うっ痛い！

▼反則行為に対しては相手チームにフリーキック。もちろん、ペナルティエリア内ならPKだ！

走れ!敵陣へ!

▶スローインも攻撃の一つ。味方のポジションを見て、素早くパスだ。

ゴール前へ!ゴールへ!

▶コーナーキックは、ける方向を選べる。コースに合わせてゴール前へなだれこめ!

それ逆襲だっ!

◀ける方向とロングキックかパスが選べるぞ。

あの熱狂、あのくやしさをけっして忘れない——おーし、つぎは5年後のフランスだ!

Brandish 壱

ブランディッシュ

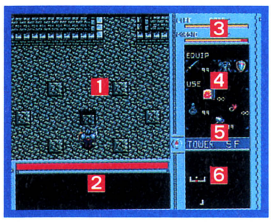
NECホームエレクトロニクス
／来春発売予定／価格未定

欲望に目のくらんだ王が、守護者たるドラゴンを殺したことにより呪いを受け、地の底に沈んだ小さな国があった。千年の後、この地下都市に迷い込んだ冒険者アレスは、命をかけて地上への脱出をはかるのだった——。

異色のアクションRPGとしてパソコンで人気を博したこの作品。今月はその個性的なゲームシステムを紹介する。

冒険者の基本テクを身につけろ!!

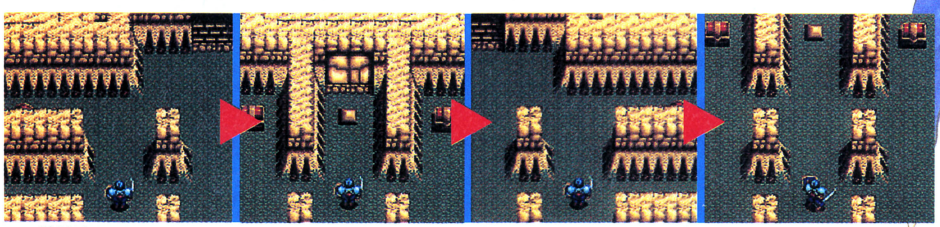
■基本中の基本!! 画面表示の意味を覚えよう!!



1. **メイン画面** 実際にゲームを行う基本画面。ここでマップ中を移動し、敵と戦い、発見し、謎を解いていく。
2. **メッセージウインドゥ** 主人公の行動や石板に書かれた文字など、各種のメッセージがここに表示される。
3. **ステータス表示** 主人公のHPとMPを表示する（魔法はアイテムを手に入れた時だけ使うことができる）。
4. **アイテム表示** 現在の装備を表示。使用する時は、ここをクリックする。数値は装備の使用できる回数だ。
5. **フロア名** 現在のエリア名と階数の表示。横の矢印は、主人公が現在向いている方向を示している。
6. **オートマップ** 主人公が移動するたびに、マップが描き足されていく。

■ちょっとクセのある方向転換になれるのが大事！

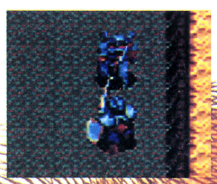
マップ内を移動していく時、注意しなければならないのが方向転換。このゲームの場合ちょっと特殊で、マイキャラの向きは常に一定であり、フィールドの方が切り替わるのだ。慣れないうちは戸惑うけれど、敵や仕掛け、ヒントを見落とさないためにもマスターしなきゃね。



▲移動方向は4段階に切り替わる。方向キーを押すたびに、押した方向に一段ずつ切り替わっていくぞ。

■バトルはリアルタイム

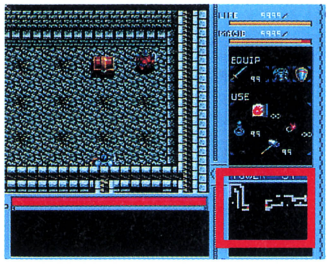
このゲームは、ほとんどリアルタイムで進行する。もちろん、戦闘もリアルタイム。敵のパターンを覚えて攻撃と防御を使い分ければ、受けるダメージもグンと減るはずだぞ。



呪われし地下都

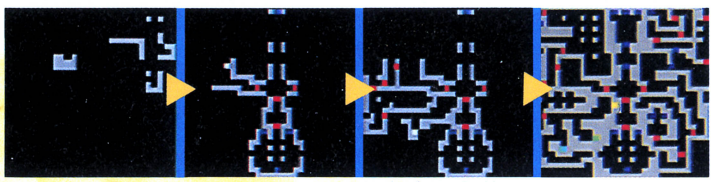
©NEC Home Electronics, Ltd. ©FALCOM.

■オートマッピング機能を利用して フロアをくまなく捜索だ

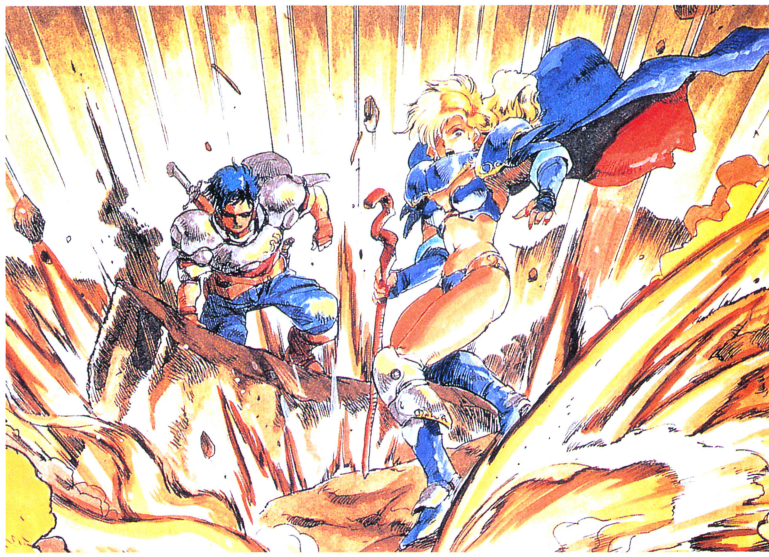


▲オートマップを頼りに進んでいこう。

冒険者であるアレス＝プレイヤーの最も強い味方がオートマッピング機能。フロアを進むにしたがって、自動的にマップが描き込まれていくぞ。これで、秘密を見落とすことなく、フロア中くまなく冒険できる。重要なアイテムなどを取り残すと、後で苦労するゲームだけにありがたい機能なのだ。



▲プレイヤーが進むにしたがって、フロアの全体像が少しずつ明らかになっていくのだ。

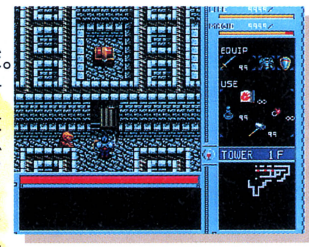


■トラップ、宝箱、メッセージ…。すべての謎を解き明かせ!!

ゲームのスタート地点は、地下都市の一番深いフロアだ。それを上へ上へ、ただひたすら上へと昇っていく（重要なアイテムを取り忘れた時など戻ることも必要だけどね）。

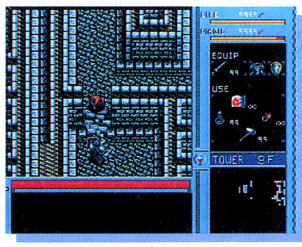
途中には、実にさまざまなトラップが待ち受けているぞ。テクと頭脳を駆使して地上へ脱出してくれ。

なお、PC版『ブランディッシュ』はマウス対応。パッドの操作性も悪くないが、パソコン版の忠実な移植をめざしたソフトだけに、マウスでプレイする方が、プレイ上多少有利かもしれない。少なくとも、よりオリジナルに近い感覚で遊べることは間違いないと思うぞ。



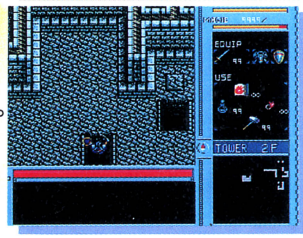
宝箱

◀フロアには、実にたくさん宝箱がある。異次元箱を取ると、アイテムのストックも可能になるぞ。



壊せる壁

◀壁の中には壊せるものもある。よ〜く見ると、他の壁とは少し違う。注意して見ることが大切だ。



落とし穴

◀落とし穴は、ダメージを受けるタイプと下のフロアに落ちるタイプの2種類がある。

泉

◀HPを回復させる不思議な泉。だが、時には毒の泉もある。だまされないよう気をつけよう。

扉

◀扉もさまざま。敵が守っていたり、カギが必要だったり…。面倒な扉ほど、中に重要なものがあるぞ。

メッセージ

◀フロア脱出のヒントなど、重要な情報が書かれている。表現が抽象的なので、想像力を働かそう。

市を脱出せよ!!

NEWS NECホームエレ特製のジグソーパズルを 10名の読者にプレゼント!

NECホームエレクトロニクスさんから、月P読者に嬉しいプレゼント。『ブランディッシュ』特製ジグソーパズルが、抽選で10名に当たるぞ。官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記して次のあて先まで応募してくれ。よろしく。

あて先／〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン「ブランディッシュプレゼント①係」まで

しめ切り／12月31日当日消印有効。

アートディンク／来春発売予定／価格未定

THE Renaissance Voyager ATLAS

ジ・アトラス

発売日に向け開発絶好調のアトラス。なんとアーケードカードへの対応も決定して、よりいっそう遊びやすくなっているぞ！　「世界大地図帳」を製作する今までにはなかったニュータイプSLG。楽しみだって今までにはなかった全く新しいものだ！　とにかく期待して待て!!

7つの海を股にかけ、いざ進まん

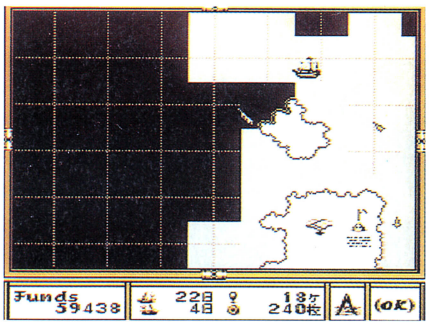
ゲームシステムはとってもカンタン！初心者もOK！

世界地図製作が目標のこのゲーム、今までになかったタイプのソフトだからイマイチとっつきが悪そうだなんて思っている人もいるんじゃないかな？　しかもSLGだしね。でも大丈夫！　実はとっても分かりやすい、やさしいゲームなんだ。といっても、決して簡単なゲームではない。高い自由度を持つあまり、最初のうちはなにをやっていいのか分からないなんてことになることも（ここらへんAⅢと同じだね）。

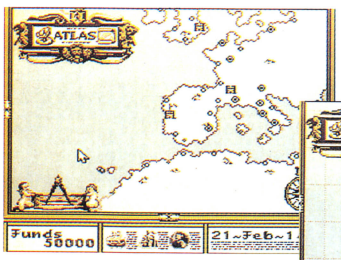
ってなわけで、今月もゲームの進め方の紹介をやっていこう。まだ発売まで間があるから、それまでこのページをよく読んで実際に遊ぶときの参考にしてね!!

さて、ゲームの雰囲気は先月の紹介でだいたい分かってくれたかな？　基本的には未開の世界を明らかにするために（実際にマップ中では真っ黒になっている）探検船団を送り込み、どうなっているかを調べることで進んでいくんだ。もちろん探検船団を送り出すにはお金がかかるから、各地の特産品を貿易してお金を稼がなければいけない。探険と貿易、それがこのゲームの大きな2本の柱だ。つまりこの2つさえしっかりと把握すればどんな因難な探検も難なくこなすことができるようになる!!…はず。ちなみにコマンド関係はけっこう少ないから、慣れるのに時間はかからないよ。

◀時にはこのように情報をくれる人も。たいていは噂話なんだけどね。

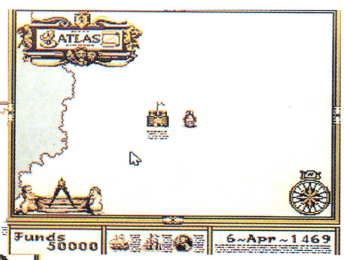


◀暗黒の部分が未開の地。ここを明らかにするのが君のお仕事だ。

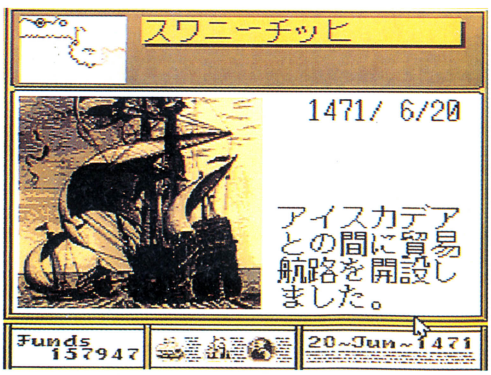


▲これがゲーム画面。ちなみに表示されるマップのスケール（縮尺）は3段階に変更可能。これが広域図で…。

▼これが2段階目の拡大図。町や特産物のおおまかな情報が表示されるようになる。



▲で、これが3段階目の詳細図。表示される情報はほとんど拡大図と同じだが、海岸線などがより詳しい。



▲お金を稼ぐためにはセッセと貿易をするしかない。価値の高い特産品を貿易するほど高い利益を上げることができるぞ。

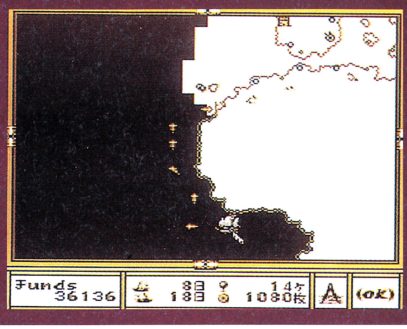
アーケードカードに対応決定！

冒頭にも書いたけど、なんとこのゲームPC期待の新ハード「アーケードカード」に対応することが決定したのだ。アーケードカードってのはみなさん御存知のとおり、PCのメモリーを大幅にUPしてくれる、言わば新システムカード。これを使えば読み込みが少なく快適にゲームが遊べるようになる夢のアイテムなのだ！　もち、従来の2Mカードでも遊べるよ！　安心してね。

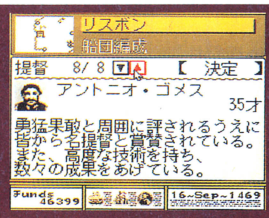
©1991, 1994 ARTDINK

ある提督の報告

未知の世界を探るために探検船団を送り込むってのは今までも書いたとおり。さて、この船団が帰ってくると指揮していた提督がその冒険の成果を報告をしてくるんだけど、このシーンがこのゲームの一番の面白いところなのだ。なかには嘘をいうヤツもいてね。

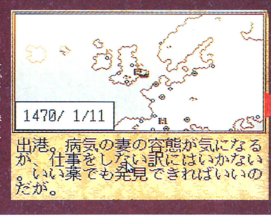


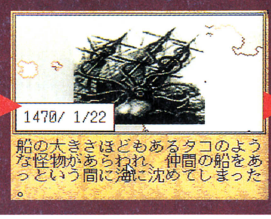
▶探検船団の航路はプレイヤーが決定。後は、果報を寝て待つのだ。

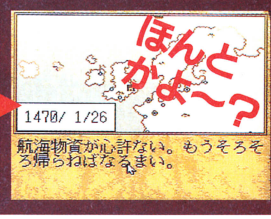


▲多くの提督の中から優れた提督を選ぼう。

◀さーて、どんな成果を持って帰ってくれるかな？







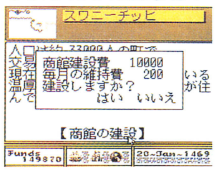
▶ある提督の報告。なんかちょっと嘘っぽいっス。君は信じるかな？

冒険の大海原！目指すは新天地!!

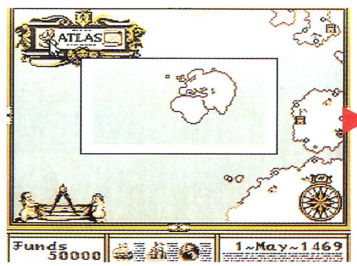
しだいに明らかになっていく世界の姿。興奮と感動の大冒険!!

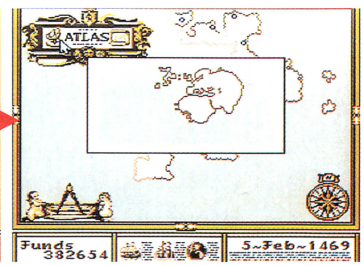
上の様に冒険に出た提督の報告を信じ、地図に書き込んでいくことによりしだいに見えなかった世界の全貌が明らかになっていく。ここで難しいのが、地図に書き込んだことが絶対の事実になってしまうってこと。例えば提督に嘘の報告をされて、それに気づかずに地図に書き込むとそれ以降それが事実になってしまうから本当は何もない海なのに陸地だと思ってわざわざ迂回しなければいけなくなったりするのだ。それはそれで面白いけど、提督はできるだけ信頼のおけそうなヤツを選ぶようにしたほうがいいぞ！　とにかく、そうやって未知の世界を探検していくと村や町なども発見できるはずだ。そこに新たな商館（探検のベースとなる基地。提督たちはここから冒険に出る）を建てればそこを起点により遠くまで探検できるようになるぞ！

◀世界の真の姿に迫るにはとにかく冒険するしかない。



▲町を見つけたら商館を作ろう。





▲最初はこれしか見えなかったのが…。▲しばらく冒険すると、さらに見えるように。

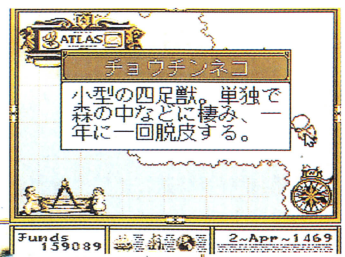
ヘンな特産物やミョーな動物がいっぱい!! おっと、UMAコンテスト大募集中!!

お金を稼ぐためには特産物を貿易する。この特産物も地方色豊かでなかなか面白いぞ。ちなみに価値の高いものほど貿易すると利益になるけど、本当に価値の高いものはなかなか見つからないし、見つかってもかなり遠い場所にあることがほとんど。どんなに利益が多くても、場所が遠くて貿易に時間のかかるものはあまりおいしいとはいえないのだ。

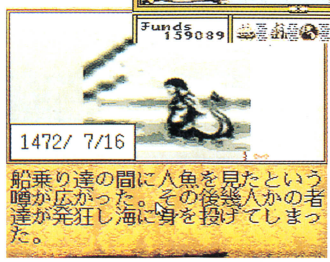
それと、特産物同様に画面に表示されるヘンな動物たち。鬼とか肉人とか爆笑モノみょ～な動物がいっぱいいて、ゲーム本来の目的を忘れて探しちゃったりするくらい面白いのだ。

そうそう、先月号で募集したアトラスUMAコンテスト（月P12月号、P70参照）。まだまだ応募は間に合うから、このゲームに登場したらいいなぁ…と君が思う動物のイラストをバンバン送ってね!!　残念ながら今回は間に合わないけれど、Ⅱが発売されるときは登場するかもしれないぞ（予想&希望）。それはともかく楽しい動物のイラストを送ってね。豪華な賞品もいっぱい用意してあるぞ!!

▲様々な特産物。ちなみに香料や大砲などはかなり価値がたかい。



▶なんでしょうか、この動物は？これに負けない強力な動物を送ってね。



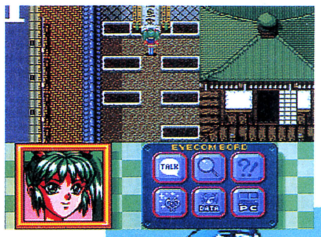
◀ちなみにUMAコンテストの詳細は月P12月号、P70を読んでね。

ああ世界のどこ

日本テレネット／'94年3月下旬発売予定／価格未定 2M ?

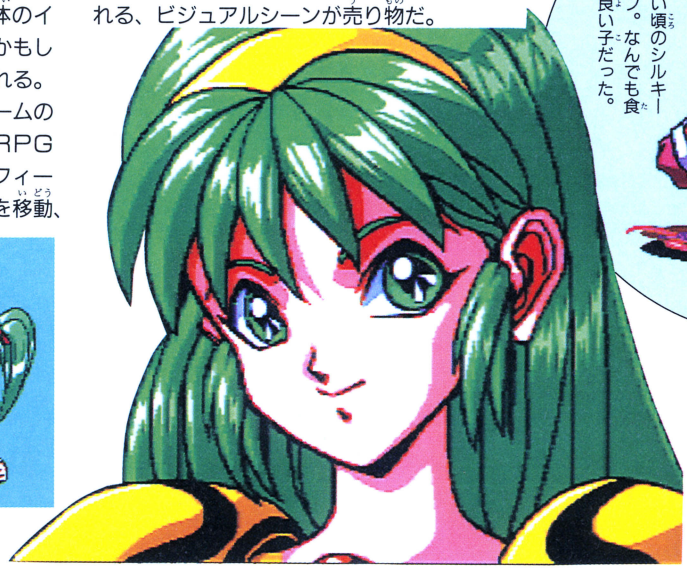
メガドライブ版でヒットしたこのゲーム。主人公のリップはアイドル並の人気で、全国各地に「リッパー（リップのファンという意味）」を生み出したというほど熱中度が高い!!

まるでアニメ番組を見ているような気分で遊べるこのゲーム。オープニングはいきなり主人公役の声優さんが歌う主題歌から始まる（上の大見出し「ああ世界のどこかで……」というのはその歌詞の抜粋）。この歌がゲーム全体のイメージをかもしだしてくれる。



このゲームの基本は、RPGのようなフィールド画面を移動、出会う人々と会話して、物語を進めていくアドベンチャーゲーム。全部で11話が用意されている。つまり、美少女アニメ番組を11本分見るような感覚でゲームができるわけだ。要所で見られる、ビジュアルシーンが売り物だ。

▲基本的にはこの画面で会話をして謎解きしていく。



▲シルキーリップ（右）とライバル。この3人が女王めざして争うことに。

▶幼い頃のシルキーリップ。なんでも食べる良い子だった。

▲会話するとこの画面に。重要な会話ではリップの性格が変わることもある。

プリティーなリップのアニメーションが見どころ!

メガドライブ版で評判だったアニメーションだが、PCエンジン版ではさらにパワーアップ。目がパチクリしたり、口がパクパクするのは当たり前。下の写真ぐらいの動きがバリバリあるのだ。

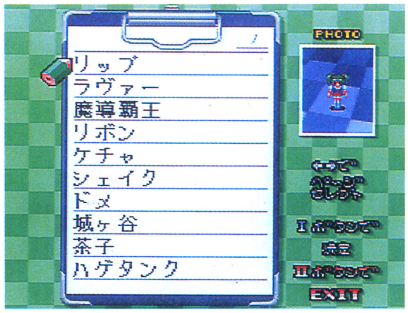
▲この連続写真は物語のつなぎめに現れるデモ。アニメ番組でいうとCMの前に流れるシーンって感じ。遠くにいたリップが振り返ってから近付いて、笑うところまでグリグリ動きまわる。

©TELENET JAPAN 1994

かでめくるめくときがまっている♪

おたのしみモード… キャラ名鑑

PCエンジン版には、独自のさまざまなオマケモードが付く予定だ。今回はその中から「キャラ名鑑」を見せよう。各キャラクターのプロフィールが図鑑になっていて、ボタン操作ひとつで見ることができる。今回はその「キャラ名鑑」とともに、担当する声優さんの名前と代表作も紹介しよう。



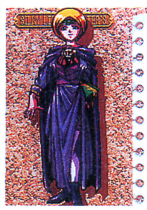
◀キャラの一覧。ここで名前を選んで図鑑に進む。

緑髪の主人公 リップ

リップ
誕生日2月29日
年齢10歳(登場時点)
趣味過度の親切
特技特になし
魔導種光系
成績180人中
114番め

声優：山本百合子▶代表作：魔法使いサリー(新)●サリー

秀才の女教師 ラヴァー



ラヴァー
誕生日11月11日
年齢27歳
趣味楽器演奏
特技児童教育
魔導種粒子系
経歴魔導学院
首席卒業

声優：青羽美代子▶代表作：ドラゴンクエスト●チチ

戦争好き 魔導覇王

魔導覇王
誕生日7月25日
年齢144歳
政治力 97
軍事力 92
知謀 100
趣味政治
特技戦争
魔導種時空系
戦績138戦
137勝1敗

声優：若本規夫▶代表作：ドラゴンボールZ●セル

リップの先輩 リボン

リボン
誕生日6月12日
年齢17歳
趣味流木鑑賞
特技イラスト
魔導種心理系
経歴前年度人間界
出向者

声優：江森浩子▶代表作：ゲゲゲの鬼太郎●砂かけばばあ

リップのお供 ケチャ

ケチャ
誕生日不明
年齢99歳
趣味説教
特技ダンス
好物コンニャク
経歴過去2度の
人間界出向

声優：屋良有作▶代表作：ちびまる子ちゃん●父ひろし

リップの母かわり 大竹シェイク

大竹シェイク
誕生日12月25日
年齢28歳
趣味料理
特技家事全般
魔導種心理系
賞罰
第18回美少女
コンテスト準優勝

声優：篠原恵美▶代表作：美少女戦士セーラームーン●まこと

シェイクの亭主 大竹ドメ

大竹ドメ
誕生日8月28日
年齢38歳
趣味映画鑑賞
特技デザイン
剣道・料理
好きな映画
「エル・トポ」
「ゴジラ」
「爆発！750旅！」

声優：若本規夫▶代表作：ドラゴンボールZ●セル

リップの担当教師 城ケ谷陽子

城ヶ谷陽子
誕生日8月15日
年齢28歳
趣味読書
特技児童教育
経歴
1976年
桜ヶ丘小学校赴任

声優：鶴ひろみ▶代表作：GS美神●美神

リップの親友 寺岡茶子

寺岡茶子
誕生日10月10日
年齢10歳
趣味散歩
特技料理
好物コーヒー
好きなタレント
沢田研二
杉良太郎
野村義男

声優：高山みなみ▶代表作：魔女の宅急便

クラスのガキ大将 ハゲタンク

ハゲタンク
誕生日2月29日
年齢10歳
趣味プロレス
野球
特技運動、喧嘩
23戦22勝1敗
所持金120円也
好きなレスラー
アントニオ猪木

声優：龍田直樹▶代表作：キテレツ大百科●ブタゴリラ

ハゲタンクの腰巾着 サル

サル
誕生日6月2日
年齢10歳
趣味漫才
特技早喰い
好きなタレント
加藤茶
島田竜介

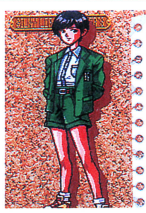
声優：柏倉つとむ▶代表作：機動戦士ガンダムZZ●グレミー・トト

メカ好きの秀才 岡崎潔

岡崎 潔
誕生日10月14日
年齢10歳
趣味プラモデル
特技ソロバン
経歴
4年連続
学年成績2位

声優：阪口大助▶代表作：機動戦士Vガンダム●ウッソ・エヴィン

クラスのリーダー 相原詩美



相原詩美
誕生日12月30日
年齢10歳
趣味演劇
特技クラス運営
経歴
5年連続
学年成績1位

声優：萩森侑子▶代表作：ツヨシしっかりしなさい●典子

リップのライバル イザベラ

イザベラ
誕生日8月15日
年齢10歳
趣味TV鑑賞
特技憎まれ口
魔導種粒子系
賞罰
第18回ジュニア
魔導選手権優勝

声優：久川綾▶代表作：美少女戦士セーラームーン●亜美

もう一人のライバル リメラ

リメラ
誕生日1月1日
年齢10歳
趣味和太鼓
特技もちつき
魔導種心理系
経歴
全魔導力認定試験
10年連続最下位

声優：笠原留美▶代表作：OVAフォーチュンクエスト●パステル

オカルト好き少女 小高くるみ

小高くるみ
誕生日4月19日
年齢10歳
趣味オカルト
特技特になし
好きな怪物
ろくろっ首
キムジナー

声優：鈴木砂織▶代表作：絶対無敵ライジンオー●池田れい子

貧乏な級友 小辺敬八

小辺敬六
誕生日3月27日
年齢10歳
趣味小説執筆
特技ひろい喰い
好きな言葉
「貧乏にまけるということは、心も貧しくなるということだ」

声優：江森浩子▶代表作：ゲゲゲの鬼太郎●砂かけばばあ

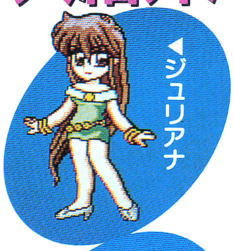
女神天国

めがみパラダイス

NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

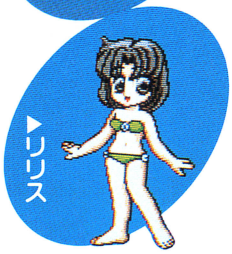
今月はメインキャラ大紹介だっ!!

◀主人公リンリン



◀ジュリアナ

◀ルルベル

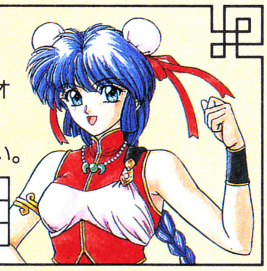


◀リリス

今年の年末から来春にかけて、PCエンジンのラインナップには超大作RPGがギッシリならんでいる。そういう、ややヘビィなソフトとはひと味違う——だからこそ注目したい——作品が、この『女神天国』。なんせ、登場キャラのほとんどが美少女だっていうんだから、その手のファンにはたまらないところだよね。

じゃあ、今月はメインとなるキャラたちのプロフィールを紹介することにするぞっ!!

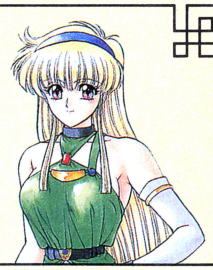
リンリン



ゲーム化にあたって、新たに作られたオリジナルキャラで主人公。好奇心が強く、活発。行動が先に出るタイプで失敗も多い。

生年月日	女神暦11977年　1月1日　（16歳　B型）
サイズ	身長159cm　体重48kg　B85・W58・H86
趣味	パラダイスの怪獣くんたちと遊ぶこと

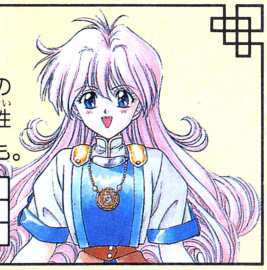
ランラン



リンリンの宿命のライバルとなる女の子。おとなしくて、おしとやかに見えるけど実は……。この子もオリジナルキャラだ。

生年月日	内緒
サイズ	秘密（現在エステに通っているらしい）
趣味	不明

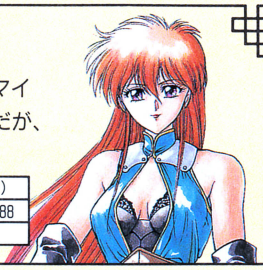
ルルベル



「食う、寝る、遊ぶ」が大好きな正統派のキャピキャピ少女。元気でストレートな性格。口が災いしてトラブルを起こすことも。

生年月日	女神暦11980年　2月2日　（12歳　O型）
サイズ	身長147cm　体重37kg　B73・W52・H75
趣味	アイテム集め、おしゃべり、スポーツ

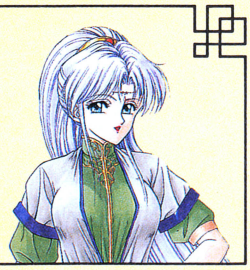
ジュリアナ



とにかくハデ好き。セクシーダイナマイツ女王さまラテン系セニョリータだ。だが、意外と芯はお堅いというウワサだぞ。

生年月日	女神暦11974年　9月1日　（18歳　B型）
サイズ	身長168cm　体重53.5kg　B87・W59・H88
趣味	エアロビ、エステティック、服集め

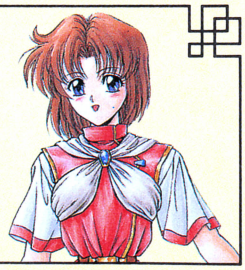
ステイシア



知的で優雅華麗な女神さま。超ケッペキ症で、お風呂は1日最低3回、1回につき2時間はつかっているというからスゴイ。

生年月日	女神暦11973年　1月15日　（20歳　A型）
サイズ	身長171cm　体重51kg　B89・W60・H86
趣味	植物や動物とお話しすること

リリス



おとなしくておくゆかしく、さらに恥ずかしがりやの女神さま。寂しがりやでもあり、ぬいぐるみが側にないと眠れないとか。

生年月日	女神暦11978年　12月8日　（15歳　AB型）
サイズ	身長154cm　体重45kg　B81・W57・H84
趣味	ぬいぐるみと遊ぶ、ポエムを書く

©NEC Home Electronics,Ltd. ©1993 女神天国建設委員会／メディアワークス

ダウンタウン熱血物語

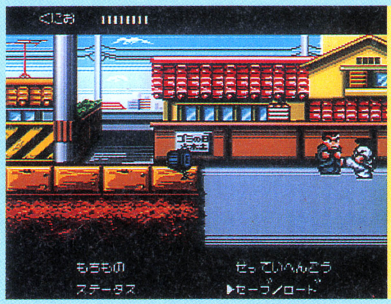
ナグザット／12月24日発売予定／8800円

押忍！　男だったらやらねばならぬ。勝負に負けるとわかっていても戦わなければならぬのだ。それが男の生きる道。それが男のけんか道。男、くにおが歌います。「明日は明日の風立ちぬ」（拍手）。ありがとうございます。ありがとうございます。続きましては、今年最大のヒット作（予定）硬派ひとすじ、涙はいらぬ、男だったら買わねばならぬ『ダウンタウン熱血物語』です。

おとしまえ きっちりつけて おとこまえ byくにお

またまたまた、くにおとりきが大あばれしまっせ!!!

待ってました。くにおとりきが大暴れのダウンタウン・シリーズの決定版の発売日が近づいてきたぜ。今回は原点ともいうべき「けんか」がメインのゲームだから、そりゃもう殴る蹴るのオンパレードで気分爽快、株主総会ってもんだ。もちろんパンチとキックの他に武器を使った攻撃もあったりまえ！　チェーンをふるうは、タイヤを投げるはの大乱闘もありありなのである。これでストレスのたまっているあなたも気分一新、タイガージェットシンって感じ。



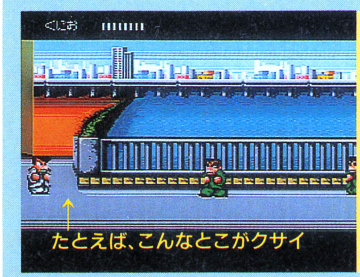
◀パンチにキックで邪魔する奴らをぶっとばせ。

さらに、こんなものをかついでの攻撃もできます。ありありなのです。

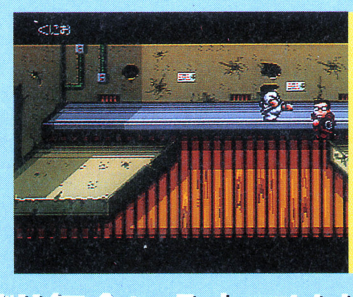
おとしまえ あんな野郎は おとしちまえ byりき

四天王をぶっ倒して冷峰学園へ急げ!!

りきの彼女を救うため冷峰学園にむかうんだけど、その前に四天王と呼ばれる強敵を倒さないといけないんだ。四天王は特定の場所にいて、ザコ敵をある程度倒しておかないと出現しないぞ。めんどくさがらずにザコ敵もぶっ倒しておこう。

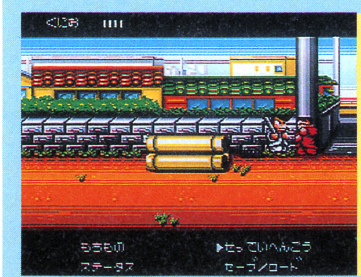


◀冷峰学園目指して突っ走れ。ちょっとクサイぞ、と思ったところはいろいろ試すべし。

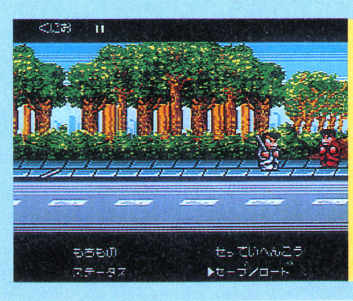


◀思わぬところに行けたりする。画面の奥行きや、横道に注意して進もう。

こいつらが四天王だぜ!!気合い入れてけよ!!



◀最初に出会う四天王の一人、たいらだ。口ばっかりで大したことない。誰かさんみたい。



◀次がもちづき。敵のメッセージもよ～く聞いておこう。次の奴の場所のヒントになる。

アイテムでパワーアップ!!

町に入ったらアイテムや食事をしてパワーアップだ。食べ物も体力回復だけではなく、ステータスアップをするので、いろいろなものを食べてみてはどうでしょう。

◀お金がたまったら買い食いしましょ。もう、死ぬほど食ってパワーアップにはげめー

◀初期ステータスでは四天王に勝てないぞ。気力をあげたかったらHな本を購入せよ。

©1989 TECHNOS JAPAN CORP.
©1993 naxat soft

ゴジラ爆闘烈伝

東宝
94年2月発売
8800円

何回かお伝えしてきた「ゴジラ〜爆闘烈伝」。さて今回は、ゴジラが出せる攻撃方法を紹介するぞ。パンチ・キックといった基本的なものから、コマンド入力で出せる必殺技までだ。発売までまだ期間があるけど、今のうちにこのページを読んでイメージトレーニングでもしておけば、発売するときには勝利は完璧にキミのものだ！

ゴジラを操れ!!

■パンチ

Ⅱボタンを押す

一番基本的な攻撃方法がこのパンチ。Ⅱボタンで出せるんだけど、ボタンを押している長さで強弱パンチを選択できるんだ。見た目、ジャブとストレートってとこだ。

◀Ⅱボタンを軽く押すと弱パンチ。

◀長く押すと強スト レートパンチ。

■ジャンプキック

ジャンプ(Ⅰボタン)中に方向キー下・Ⅱを押す

ゴジラのジャンプはゲームならでは。このジャンプ中に上のコマンドでキックだ。

■噛みつき

組み合っている間に方向キー下・Ⅱボタンを押す

この噛みつき攻撃も相手と組み合っているときに、上のコマンド入力で出せるぞ。組んだら素早く正確に入力することが必要だ。ちょっとでも入力が遅れると、相手に先制攻撃されちゃうぞ。

▲噛みつき攻撃で血しぶきが！

■しっぽ攻撃

方向キー下・左下・左・Ⅱボタンの順に押す

これは映画でも見られる攻撃方法。しっぽを使って強烈なダメージをあたえるぞ。

■背負い投げ

相手と組み合っている状態で右のコマンドを素早く入れれば、投げ飛ばすぞ。素早くしっかりと入力。

組み合っている間に方向キー上・右・Ⅱボタンの順に押す

■全身発光

組み合っている間に方向キー下・右下・右・Ⅱボタンの順に押す

組み合っているときに上のコマンドで、ゴジラが全身発光して、相手にダメージをあたえるぞ。この攻撃が成功すると、相手を転ばせることができ、戦況が有利になる。

▲ゴジラの必殺技といえば、この放射火炎攻撃だ。キョーレツ！

■放射火炎

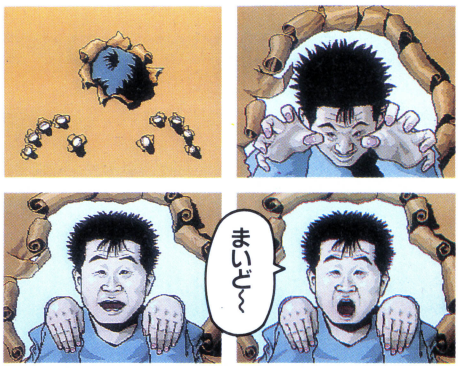
方向キー下・右下・右・Ⅱボタンの順に押す

ご存じ、放射火炎攻撃は上のコマンドだ。火炎を吐いている間に方向キーの上下で火炎の向きを変えることもできる。画面上の緑色のパワーゲージがないと出せない。

©1993 TOHO CO., LTD.

1994年初荷、吉本ギャグがPCを襲う

アクションゲームというよりも、デジタルギャグという感じ。発売日が来年1月3日、つまり初荷の日というから染²ブラザーズ(事務所がちがうが)級にめでたい初笑いソフト。



いろいろな趣向を凝らしたミニゲームや、吉本新喜劇らしく楽しいデモをふんだんに織りまぜながら進むアクションゲーム。あまりにバラエティに富んでいてほとんどアクションする暇がなかったりして。それほど難しくないので、おばあちゃんから近所の幼稚園のお子様まで幅広く楽しめそう。

全ラウンド紹介!

R1 ほんわかぱっぱのマチじゃあーりませんか

ジミー大西らしき人物が植木を落としてきたりする物騒な町の果てに、あやしいお好み焼き屋があった。店主のチャーリーはお好み焼きを投げあうおバカなゲームで最後の決戦を挑む。

R2 時代劇でマユゲボーン?

なぜかカンベーは侍のかっこうになって登場。森を抜けるとそこは時代劇の町。さらわれた町娘の「おとうちゃん」にカンチがいされたカンベーは娘がさらわれた城へ進入したが……。

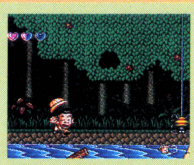
R3 西部のまちはパチパチパチ

ここは西部劇の世界。砂漠のまんなかで会いくよ・くるよに出会ったり、町中でギャング団にからまれたり。けっきょくカンベーはボスの島木譲二に決闘を申し込まれてしまった。

R4 だまれペンギン兄弟

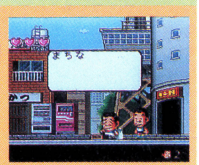
今田耕司と島田珠代のペンギン兄弟が守る南極を進む。ツルツルすべったり、大きなツララが落ちてきたり、得体のしれない体操のおにいさんがいたりして、全ラウンド中の最難コース。

R5 あーかみさまジャングルだ



岩あり滝あり、ピラニアあり、毒グモありのジャングルの川下り。奥地に着くと原住民の長の妻・桑原和夫が「部下に恥をかかせた」とトーテム・ロボで戦いをしかけてくる。

R6 大爆笑!通天閣は日本一!!



通天閣近くの大阪の町。ボコボコヘッドの島木譲二や因縁をつけてかってに自滅する池乃めだかを避けてビルに入ると、最上階ではカンベーも予想していなかったボスが待ち受けていた。

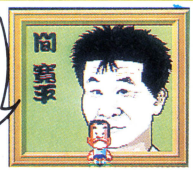
記事担当者(男・38歳)+れーちん(女・20歳)推薦 ミニゲームベスト1はこれだ!

4R 体操のおにいさんふう中ボス戦 「けずって♥セニョール♪かき氷パラダイス」

数あるミニゲームのなかでもっともヘンで楽しかったのがこのゲーム。体操のおにいさんみたいな中ボスが「セ、セ、セニョ〜ル」とインパクトのある歌をくちずさんで踊りまくるなか、せっせと4種のかき氷を作りあげるのだ。

♪セ、セ、セニョール、
セニョールの星

HAZAMA, KAMPEI



主人公。とちゅう、ひろったアイテムによってステッキじいさんになったり、引きずり女になったりする。ほっておくとあへあへを始める。

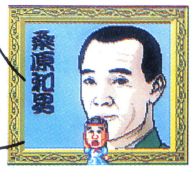
CHARLIE HAMA

1Rのボス。「ごめんくさい、これまったくさい」とことばで攻撃してくるほか、ラストの対決シーンではお好み焼きを投げつけてくる。

SHIMAKI, JOHJI

1Rで美女のなかにまぎれこんでいたり、6Rで道の真ん中でボコボコやっていたりするが、3Rでのギャング団のボスが主要な役柄。

KUWAHARA, KAZUO



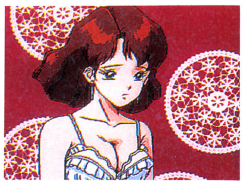
5Rのジャングルで原住民の長の妻をやっている。あまり似ていないが、登場したとたん「神様〜」と得意の祈りを捧げるのですぐわかる。

IKENO, MEDAKA

6Rの通天閣の下でカンベーを呼び止め、さんざんおどしたうえ、自滅する「らしい」役。しかし、ラストでもっと重要なボケをかます。

©1994 HUDSON SOFT ©吉本興業株式会社

Super リアル麻雀 PIV カスタム



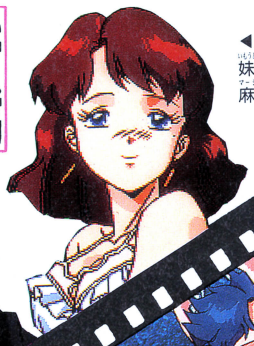
ナグザット／12月17日発売予定／9800円

ゲームセンターの麻雀ゲームの中で、絶大な人気を誇る『スーパーリアル麻雀』。その最新作が、ナイスな移植度で登場だ。気になるグラフィックもゲーセンなみのデキ。ファンも納得しちゃう完成度だよ。

細かな部分もゲーセン版のまま!!

基本的なゲーム内容は、ゲーセン版と同じ。3人の美少女たちと麻雀で勝負して、1回勝つごとに女の子たちのビジュアル画面が見られる。そのビジュアル画面は、ゲーセン版の動画から起こして作った画面なので、まさにゲーセン版そのまま！　アニメーションも、PCエンジンゲームの中では最強レベルといえる出来ばえだ。

香織 KAORI



◀3姉妹の長女で、妹たちの母親代わり。麻雀の腕は一番強い。

▶上がるとスッと顔が表示されます。

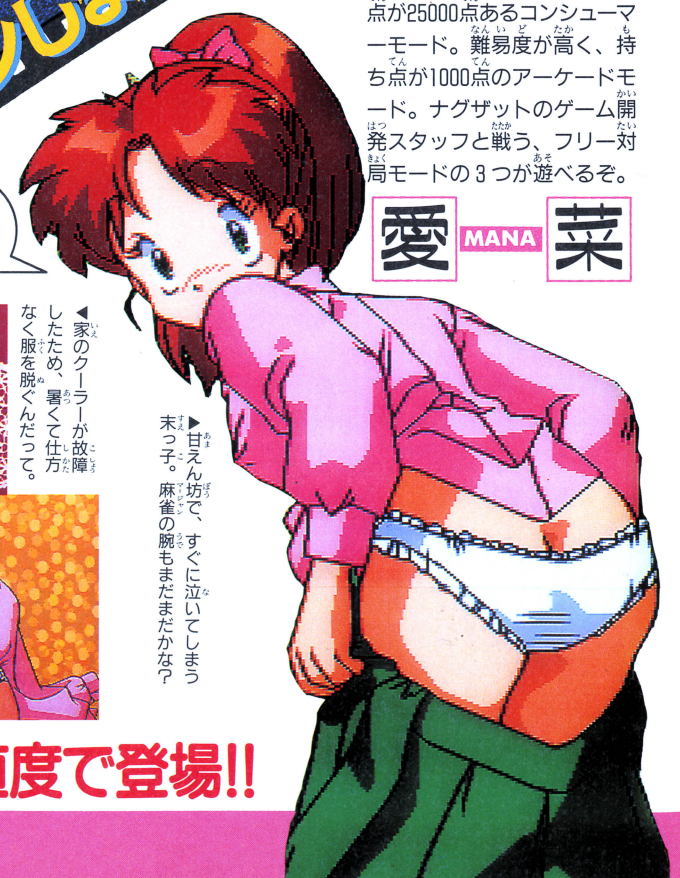
▲で、ちゃんとしゃべってくれる。ゲーセンそのまま。

アニメーションしまくりますっ!!(泣)

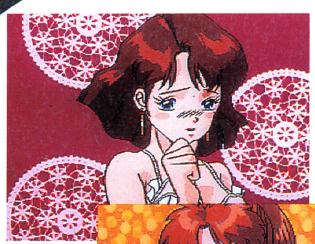
3つのモードがあるぞっ!!

ゲーム難易度が低く、持ち点が25000点あるコンシューマーモード。難易度が高く、持ち点が1000点のアーケードモード。ナグザットのゲーム開発スタッフと戦う、フリー対局モードの3つが遊べるぞ。

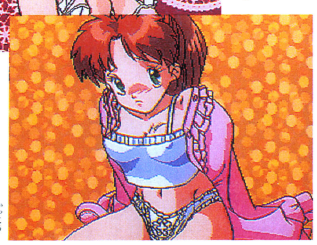
愛 MANA 菜



▶甘えん坊で、すぐに泣いてしまう末っ子。麻雀の腕もまだまだかな?



◀家のクーラーが故障したため、暑くて仕方なく服を脱ぐんだって。



▶だから、こんな格好になってしまうのは、不可抗力なのだ。うん。

悠 YUU

◀スポーツが大好きで、いつも元気な3姉妹の次女。現在高校2年生。

あの3姉妹がベリーナイスな移植度で登場!!

©naxat soft

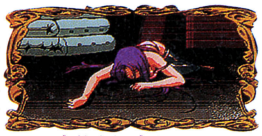
秘密の花園

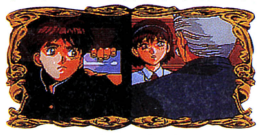
徳間インターメディア／12月10日発売／7800円

さて、いよいよ発売が迫った美女満載のアドベンチャーゲーム。今回は捜査方法を教えるぞ。このゲームは、キャラを動かしながら操作をすることがままある。まずは学校内を捜査するんだけど、行けるところは6カ所。学校内をすべて探索しないと、外へは出られないぞ。また、一緒にパーティを組むキャラは、プレイヤーが決めることになるから、誰にするかは慎重に決めるようにしよう。

STORY

花乃園高校2年の宏祐が住むアパートの隣室に須藤姫香という美女が越してきた。この美女、宏祐の通う学校の臨時教師としてやってきたことがわかるが、実は、宏祐の元恋人だった都築蒔絵が半年前に校内で殺された事件を解決するために理事長に雇われた探偵だった。ひょんなことからこの事実を知った宏祐は、姫香に真実を話せと詰め寄る。だが、逆に捜査の協力を頼まれて引き受けることになってしまう。魅惑的な報酬を貰える約束と引き替えに……。次の日の放課後、宏祐と姫香は屋上で落ち合うことにして、早速捜査を開始するのだった。





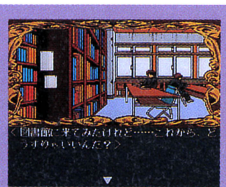
いよいよ捜査開始!!はたして犯人は!?

ここは体育館。中では、宏祐の幼なじみである怜子が、クラブの練習をしている。

とりあえず話をしたら出よう。最初はこれで十分だ。また後で来ることになるかもね。

屋上で姫香と落ち合ったら、捜査開始。1人で廻ってもいいし、2人でもいい。校舎の教室も残らず入っておこうぜ。

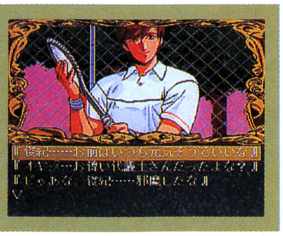
図書館。どうやら宏祐は、図書館が嫌いなようだ。とりあえずは何もなさそう。



ここでは演劇部が芝居の稽古をしているんだけど、演劇部の1人都築伊万里と会える。じつはこの伊万里は、殺された蒔絵の妹なのだ。だから宏祐のことは先刻ご承知ってわけ。しかも今回の極秘捜査のことも知っているぞ。1人で捜査をしていると、この伊万里とパーティを組むことができるようになるんだ。

花だんでは学校の女の子が、花を植えている。ここも現段階では何もなさそう。まだまだこの段階では、行けるところが限られているから捜査はラク。でもこの先、行けるところは増えてくるハズ。どこに何があったかを覚えておこう。

テニスコートでは、代議士の1人息子の俊紀がいる。代議士の息子ということで校内では特別視されているが、素行不良なところが多々あるらしい。今後の展開に関わってくることは、間違いなさそうだ。要注意かもしれないぞ。



©TOKUMA INTERMEDIA／NEWS／OFFICE・EARTH WORK

サザン アイズ
3×3 EYES
～三只眼變成～
サンジヤン ヘンジョウ

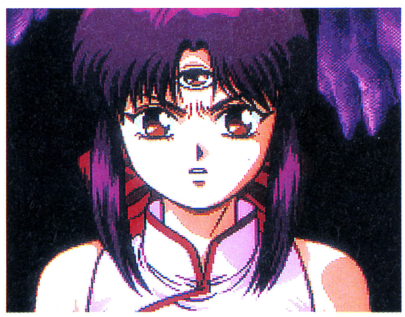
NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

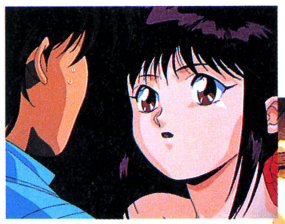
あのパイと八雲がPCへ!!

マンガのみならずビデオアニメ、パソコンゲームとしても高い人気を誇る『3×3EYES』が、いよいよPCエンジンに登場するぞ。パソコン版からの移植だけど、PCだけのアレンジもされているぞ。

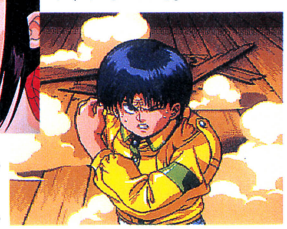
パソコンファンも驚くマルチシナリオADVだっ!!

オリジナルであるパソコン版は、原作マンガの外伝的なストーリー。プレイヤーである主人公が『八雲』や『パイ』とともに冒険するADVだ。だが、ただの移植じゃないぞ。PCだけの新シナリオが追加され、マルチストーリーが楽しめるようになったのだ。プレイヤーの選択次第で、どんどん展開が変わっていき、最後にはまったく別のエンディングに到達してしまう可能性もあるというんだ。他にもさまざまな修正が加えられ、よりドラマティックな演出になっているぞっ!!





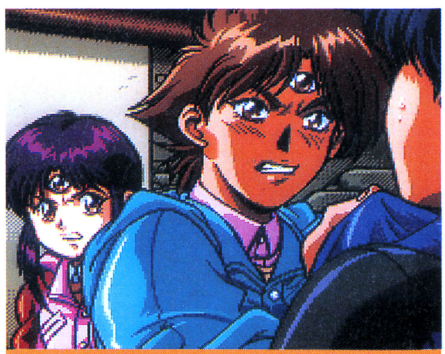
▼マルチシナリオ方式の導入によって、何度でも遊べるソフトになったぞ。



▲ゲームの主人公はキミ自身。サザンワールドのキャラたちと不思議な冒険に出かけよう。

オリジナル画面もいっぱい!!

パソコン版も、その豊富なビジュアルシーンとアニメ処理で、ファンの評価が高かったけど、マルチシナリオのPC版は、当然のことながらアニメシーンが圧倒的に増える予定だ。加えて声優陣も大挙参加（ビデオアニメと同じキャスティングの予定だぜ）。まさにスーパーCD-ROM²にうってつけのこの作品。期待しようぜっ!!

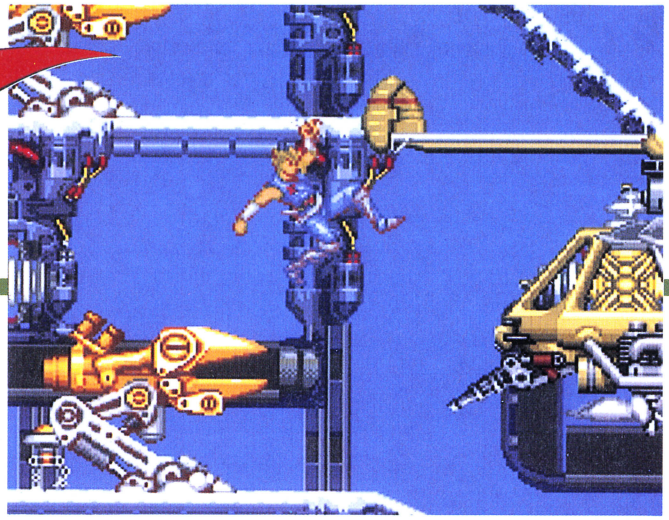


▲これもパソコン版にはなかったグラフィックだ。中央のキャラが、このゲームの主人公だ。額には第三の目が!? ということは三只眼なのだろうか?

©1994NEC Home Electronics,Ltd.©高田裕三／ヤングマガジン©1993,1994日本クリエイト

ストライダー飛竜

NECアベニュー
3月発売予定
6000円

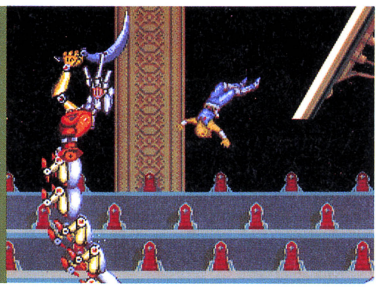


カプコンのCPシステム第三弾としてアーケードに登場したのは1989年の3月。もう5年近く前のことだ。この業界で5年というと、ひと昔って感じがするけど、今なお『ストライダー』のファンは多い。ゲーム内容も古くない。それだけ完成度が高いのだ。PC版では、アーケードカード専用ソフトとして発売されるので、オリジナルそのままのフィーリングでプレイできるぞ。

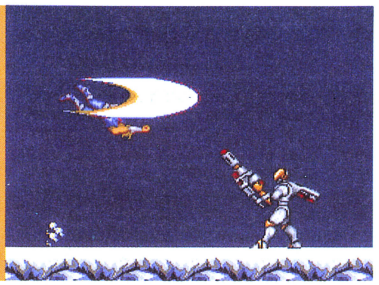
最強の暗殺者が今、謎の冥王を討つべく帝都へと潜入した!!

ストライダー

▶一人、帝都に侵入したストライダー。孤独で激しい戦いが今始まる。



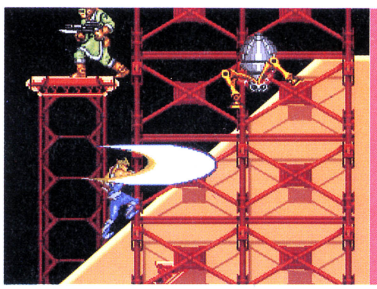
▶1面のボスは、合体キャラ・ウロボロス。手に持つ巨大なカマが武器だ。



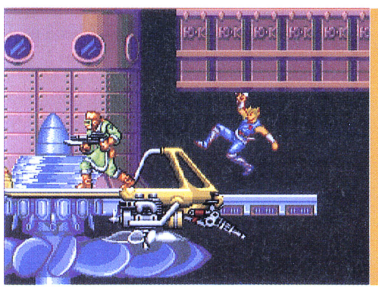
▶敵の中にもまた暗殺者がいる。冥王に雇われたソロだ。死闘に勝ち残るのはどっち?

▶冥王グランドマスター。その正体は謎に包まれている。果して、暗殺は成功するのか?

アーケードで『ストライダー』が圧倒的にうけた理由。その第一は、ゲーム自体の素晴らしさだ。走る、滑る、飛ぶ、登る…。驚くほどキャラが動いた。敵、ステージの仕掛け、そして自由度と戦略性も含め、当時のレベルをはるかに越えていた。だが、熱狂的にうけた理由はゲームの設定にある。ストライダー=暗殺者というリアリティと世界観は、後にマンガ化されたほどよくできていた。さあ、キミも暗殺者になりきって冥王グランドマスターとの戦いに挑もう。



◀ストライダーの武器はプラズマ粒子刀サイファー。アイテムを取ると、攻撃範囲が伸びる。



◀スピード感とアクションパターンの多さ、そして爽快な操作性がこのゲームの命だ。

◀トラップも多彩。切り立った雪の斜面を駆け下りるストライダーの前に地雷が待ち受ける。

◀これも仕掛けのひとつ。密閉された建物の中に、反射レーザー砲塔が!

©NEC Avenue, Ltd. ©本宮企画 ©Kadokawa Shoten ©CAPCOM

プリンセスミネルバ

PRINCESS MINERVA

特報第2弾

期待のRPG「プリンセス・ミネルバ」開発絶好調

リバーヒルソフト／発売日未定／価格未定

先月号で第一報をお届けした『プリンセス・ミネルバ』の続報が届いたぞ。今月は、その中からミネルバの目玉、試着システムを始め、期待のゲーム画面をド〜ンと大紹介☆さらに、先月号で紹介できなかった仲間の女の子や、アフレコ風景なども交えて、ミネルバ世界をお届けしちゃおう！

◀ブライIIで好評だったフォルダーシステム搭載。激便利っ！

チビキャラで大活躍

戦闘

ゲーム中の戦闘やイベントは、かわいいチビキャラ状態で大活躍。戦闘シーンは、この写真のように、中央にミネルバたち、そして周囲にザコキャラが登場するようになるのだ。斬新だね。

イベント

こっちの写真はイベントシーンを紹介したもの。ゲーム中には、こんな感じのイベントシーンが、あちこちに登場するのだ。

どんなイベントになるか、楽しみだね。

▲戦闘時には、この写真のように中央にいたキャラが、敵に向かって飛び出して行くのだ。写真では、チロリアが飛び出したところ。

▼敵に向かって、チロリアの鋭い一撃が決まった。ボスキャラ戦では、これとは逆に、中央にボスキャラ、その周囲をミネルバたちが囲むようになる。

▲この写真は、魔法を使ったところ。魔法も、このように、中央のミネルバたちから、敵に向かって飛んで行くのだ。なかなかカッコイイぞ！

▼チビキャラたちが活躍するイベントシーン。みんながマスクをしているのは……。それは、実際にプレイしてからのお楽しみなのだ。

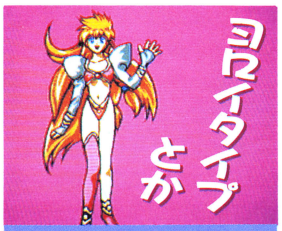
▲この倒れている男は？そして、対峙しているのは敵キャラなのか？緊迫の一瞬。それにしても、なぜ、この場面に似合わない和室？

▼移動シーンでは、こんな感じで、イベントや戦闘シーンよりも、一回り小さいキャラになる。こっちもなかなか味があっていいよね。

これが噂の試着システム！

ミネルバのウリの1つが、この試着システム。ミネルバたちが、防具を買うときに、どんな格好になるか試着して見れるという、ウレシサ大爆発のシステムなのだ。もちろん、各防具、各キャラクターごとにちゃんとグラフィックが用意されている。お気に入りのキャラクターにいろんな格好をさせて遊ぶのも、また、オツなもの。

どれにしようか、迷っちゃう♥♥♥



▲やっぱりファンタジーRPGのヒロインは、露出度の高いヨロイだよね。うんうん。

▲やっぱり、若くてカワイイ女の子っていったら、せぇらぁ服だよねー。うんうん。

▲やっぱり、女の子のお色気っていったら、こういうチャイナだよね。うんうん。どれも捨て難いいい。

アフレコも無事終了!!

10月28日に、新宿の録音スタジオ・タバックで、『プリンセス・ミネルバ』のアフレコが行われたのだ。登場人物のほとんどが女の子というミネルバだけあって、声優も女性がほとんど。アフレコ現場も、華やいだ雰囲気に包まれながら、無事に終了。ミネルバとその仲間、そしてダイナスターの声は、下に紹介した人たちが演じるぞ。

◀ミネルバとチロリア2人。息もぴったり。

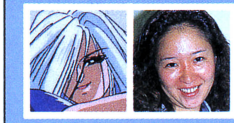
ミネルバとその仲間+1

ミネルバ

伊藤美紀

わがままでカワイイお姫様なので、自分の気持ちに素直に演じたいですね。

チロリア



勝生真沙子

戦いが大好きで、クールなタイプの役。こういう役は大好きなんですよ。

ラクロア

佐久間レイ

色っぽくだけじゃなく大阪商人的セコさもある。そういうところで可愛らしさを出したいです。

エラン

本田知恵子

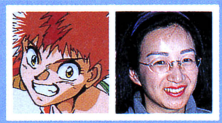
こういう知的な役って久々なんで、神秘的な部分をうまく出しながらやりたいですね。

ブルーモリス

江森浩子

可愛い娘が多い中でカッコイイ役。でも三枚目っていうところが気にいってます。

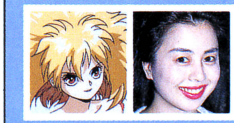
ケスレー



三田ゆうこ

久々のボーイッシュな役。ラクロアとの掛け合いを楽しみにしててください。

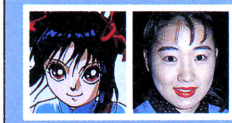
オーリン



萩森侑子

過去にいろいろあった役なので、明るい中にも陰が出せればと思ってます。

ミズノ



笠原留美

しゃべりに特徴があって明るい役なので、活発さが出せればいいなと思ってます。

トゥア

渡辺菜生子

年齢不詳。実は年を取っているかもしれない。カワイく年を取ってみようかな?

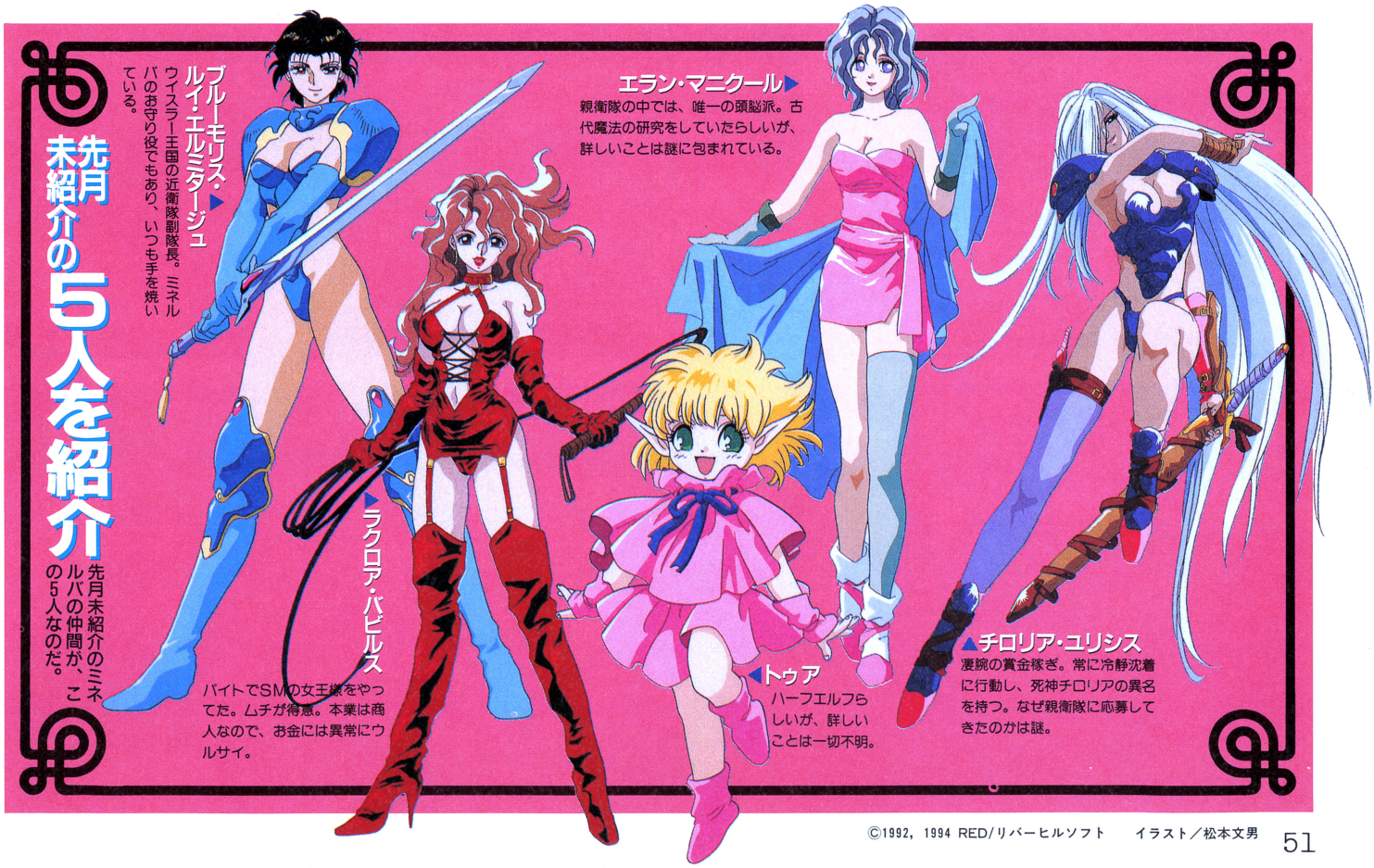
ダイナスター

松岡洋子

悪役をやるのは、実は初めてなんで、とっても楽しみにしています。期待してください。

先月未紹介の5人を紹介

先月未紹介のミネルバの仲間が、この5人なのだ。



▶ブルーモリス・ルイ・エルミタージュ
ウィスラー王国の近衛隊副隊長。ミネルバのお守り役でもあり、いつも手を焼いている。

▶エラン・マニクール
親衛隊の中では、唯一の頭脳派。古代魔法の研究をしていたらしいが、詳しいことは謎に包まれている。

▶ラクロア・バビルス
バイトでSMの女王様をやってた。ムチが得意。本業は商人なので、お金には異常にウルサイ。

▶トゥア
ハーフエルフらしいが、詳しいことは一切不明。

▶チロリア・ユリシス
優雅の賞金稼ぎ。常に冷静沈着に行動し、死神チロリアの異名を持つ。なぜ親衛隊に応募してきたのかは謎。

©1992, 1994 RED/リバーヒルソフト　イラスト/松本文男

新春特別企画

スチャダラボン

スチャダラパーとは!?

スチャダラアニ、MCボーズ、スウィンギングシンコの3人からなるラップグループ。コロコロコミックでも、"スチャダラ通信"というコーナーを連載中。過去に、ゲームをテーマに歌ったアルバム、『ゲームボーイズ』も発表している。

あのスチャダラパーと月Pのすちゃらかスタッフが『ボンバーマン'94』で対戦!

ボンバーマン'94をさらに楽しく遊んじゃうぞ大作戦

普通に遊んだって、ボンバーマンは十分楽しめるけど、コレを読めば、さらに10倍、いや、100倍（おいおい）楽しさがアップすること間違いなしだ。クリスマスとお正月は、ボンバーマン大会をして、盛り上がっちゃおう。

◀対戦は人数が多いほど盛り上がるぞっ!

まずは対戦相手をチョイス! そしてLet'sプレーイ!

いくら、ふだんは親友とかマブっていったって、勝負がからむと人間変わるぞ。ヘタすりゃ、絶交にいたる場合だってあるってウワサ。人選は慎重にね（笑）。

◀審判とかいるとおもしろいかもね。

〈良い例〉

●もの忘れの激しい人

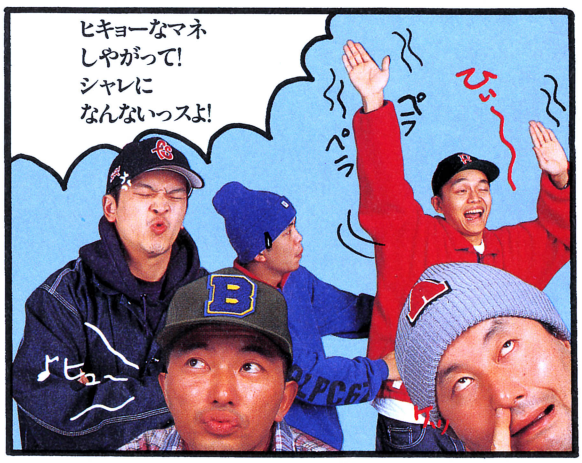
もの忘れが激しい人は、その時怒っていても、数日たつとすっかり忘れているので、後くされがなくてグー。何をされてもニコニコしている温厚な人もオススメだぞ。

〈悪い例〉

●見るからにコワそうな人

これは、明らかにキケン! 負けたときに、何をしでかすか分からないぞ。根に持つ人も避けたほうが無難な感じ。

カメラマン／石田謙一　スタイリスト／黒川京子



対戦をさらにアツくさせる2つの遊び方を伝授しちゃうぞいっ!!

せっかく友達とプレイするんだから、趣向をこらしたやり方で遊ぶのがオツってもんだ。キミのイカすアイディアで、対戦はさらに盛り上るってワケ。素敵でしょ。

◀対戦ステージは全部で10ステージあるぞ!

その1:二人羽織りでプレイ

日本の伝統的な隠し芸（ホントか?）の二人羽織り。これで登場すれば、相手をビックリさせること間違いなし！　しかし、正確な操作ができないという弱点が…。

その2:片足で立ちながらプレイ

これは、お手軽にできていいよね。ただ片足で立つのだけじゃつまらないアナタは、写真のように、さまざまなバリエーションでプレイするがよろし。

これは、単にゲームの腕だけじゃなく、忍耐力、精神力、体力を問われる、なかなかハードなプレイかもしれない……。

さらに、これを田んぼの真ん中でやったら、かかしのかわりにもなって、お百姓さん大喜び！　という、一石二鳥な方法でもあるぞ。

▲はたから見たら単なるお馬鹿さんたちに見えるが、本人たちは真剣。

勝負の世界はキビしいぞっ! 負けたヤツにはこ〜んなバツゲームがおススメだ!

さて、楽しいゲームのあとには、バツゲームってのがお約束♡ 勝った人には楽しい、負けた人にはつらい時間でごじゃりますね。

◀輝かしい勝者がいればみじめな敗者もいるのだ。

その1: 毒ジュースの刑

仰々しいストローで飲まされる物は、一体…? ロシアンルーレットならぬ、ロシアンストローだ。

◀並べられているビンが恐怖心をあおる。ひ〜。

その2:おならでブーの刑

敗者は、こたつの中に頭を入れ息を吸い込むだけ。勝者は、思いっきりオナラをかましてあげよう。

その3:フェイスペインティングの刑

Jリーグでも人気のフェイスペインティング。流行をいち早く取り入れて、こんなバツゲームはどう? 豪快に描こう。

スチャタラパーからナイスなアルバム情報&イカすプレゼント!! 心して見ろっ!!

〔アルバム情報〕

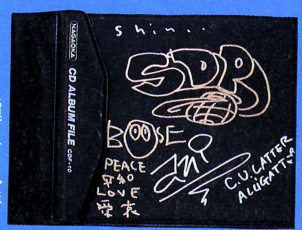
ファンの人にはお待ちかね！　それ以外の人も絶対チェックのスチャダラパーのニューアルバム情報！

今回は、初の試みのセッションミニアルバム。参加予定アーティストは、東京スカパラダイスオーケストラ、ゴンチチ、藤原ヒロシ他、豪華㊙ゲストも…？　発売は来春なんで、今から楽しみに待っていてね。

▲CDもいいが、ライブはさらにスバラシー！興味を持った人なら、絶対行くことをオススメしちゃう！　曲の合間に入るCMも楽しいぞ。

プレゼント

CDがたくさん入って持ち運び便利なCDホルダーに、スチャダラパー3人のサインを入れて、5名の方に大放出しちゃうぞっ！



◀サインの他にイラストが入っている物も。しめ切りは12月27日当日消印有効だ。

あて先はここだ！

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館　月刊PCエンジン①「イカす！スチャラダパープレゼント係」まで

©1993　HUDSON SOFT

SQ みなぎる勇気とポケットサイズ
SUPER QUEST BUNKO
スーパークエスト文庫
小学館

© Pandora box/Araki production

勇者は旅に住み、冒険に磨かれる。ブライの旅は続く。

話題のゲーム「BURAI」がノベルになった。
もちろんゲームと同じ著者飯島健男氏、
イラスト荒木伸吾氏&姫野美智氏による新作書き下ろし。
……8人目の勇者の登場により、完全な力を得ることになった
八玉の勇士は、最後の冒険へと旅立つ。
ついにクライマックスを迎える第7巻。
いよいよキミのポケットに。

スーパークエスト文庫

BURAI ブライ

【Vol.7】好評発売中
定価550円(税込)

飯島健男／著　荒木伸吾&姫野美智／イラスト

【Vol.1〜6】好評発売中　定価・各550円(税込)
【Vol.8】12月17日発売予定

SQ文庫最新刊・好評発売中
- 小説ゴジラ
- リューヌ伝説【V】〜暗黒の幽霊船〜
- GS美神〈ゴーストスイーパーみかみ〉【Vol.1】

SQ文庫既刊・好評発売中
- 覇竜の神座(ブライ外伝)【Vol.1〜2】
- ダンザルブ[バーチャルゾーンの蒼い月]【Vol.1〜2】
- 最後の審判【Vol.1〜6】
- 超時空要塞マクロスII【Vol.1〜4】
- 超時空要塞マクロス〈劇場版〉
- 超時空要塞マクロス〈TV版〉【上・中・下】
- ジェットマン【Vol.1〜2】
- うしおととら【Vol.1〜2】
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ!竜峰学園【Vol.1〜3】
- スーパービックリマン【Vol.1】
- リューヌ伝説【I・II〈第1部〉・II〈第2部〉・III・IV】
- ウルトラマン【Vol.1】
- プレ・ブラッディ・ウォリアーズ

好評連載第7回　近未来ショッキング・ノベル

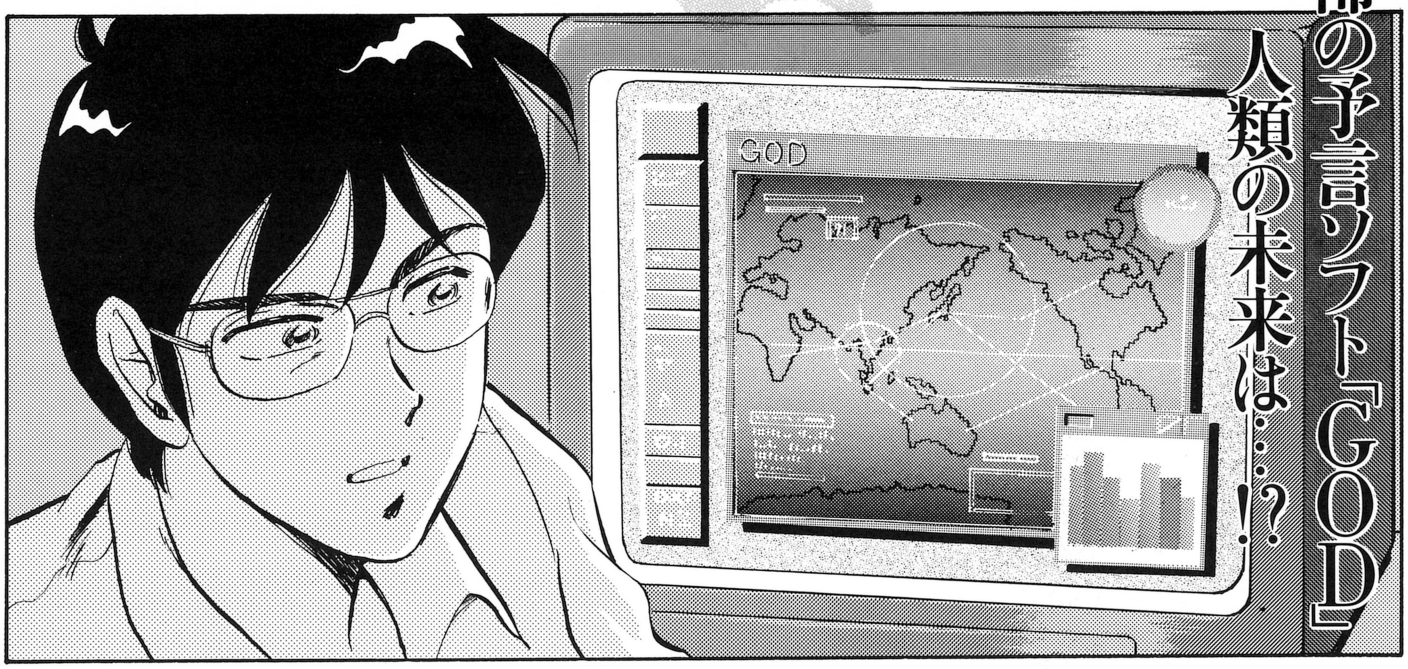
ブラッド・シティ
BLOOD CITY

第2話

ゲームマスター

作／飯島健男 Takeo Iijima
画／中津賢也 Kenji Nakatsu

恐怖の予言ソフト「GOD」
人類の未来は…!?



◆前回のあらすじ◆

謎の転校生・大友苓斗の自宅に招かれ、『GOD』というシミュレーションゲームの虜になってしまった渋谷範子。苓斗が制作したこのゲーム上で、範子は地球と同じ環境を作りだし、知的生命体を進化させてみた。が、生命体は必ず絶滅してしまう。苓斗によれば、人類を進化させても同じ結果に終わるという。『GOD』は、ゲームではなく予言ソフトであると告げる苓斗の前で、範子は、言いしれない恐怖を感じるのであった。

その三　マルチ・エンディング

彼は、リセットボタンのスイッチを入れた。

今まで賑やかだったモニターは、ふっと途切れ、暗闇を映し出す。

それでも、次の瞬間にはもうＧＯＤのオープニングが広がっていた。

ロードゲーム。

彼は、いくつもセーブされたデータの中から、お目当ての一つにカーソルを合わせ、ボタンを押す。

間もなく、世界地図がモニターに表示された。

現在の地球の世界地図。

私も、ＧＯＤをやる際に、何とかこの地図を描こうと細工を施したが、いつも失敗した。大陸移動や天変地異に悩まされ、大陸は思うように動いてはくれなかった。

さすがは、ＧＯＤを作っただけあるわよね。

こんなのは朝飯前ってことかしら。

「この地表データは、あらかじめ用意しておいたものさ。いくら僕だって、何が

起きるかわからないＧＯＤでこの地図を描くのは無理だよ。ま、それだけこのソフトがよくできてるってことだけどね」

自分が作っておきながら、しょってるわ。

でも、彼はそれだけの力をもっているんだから仕方ないわよね。

尊敬してるし。

「これは、1999年７月のデータだよ。時間の進行設定を一日単位に変更してあるから、ゆっくりと変化する人類を見てごらん」

彼は、自慢げに腕を組み、背もたれに身を任せている。

私は、画面を覗き込んだ。

各国首脳のメッセージが、慌ただしく流れていく。

ＧＯＤは一つの惑星の流れをシミュレートしたゲームのため、普段は一日単位の進行でゲームを進めるなんて考えられない。

そんなことしたら、ゲームの展開がスローすぎてお話にならないもの。

それでも、今回ばかりは事情が違うようだ。

焦りを隠すお偉方たちのメッセージが表示されていくパターンは、私も何度か経験している。

そう、時代の終焉を迎えるときのパターン。

それも、自然の災害における突発的なものではなく、明らかに人類の手によって起きる悲惨な結末。

私が育てた半魚人やリザードマンたちも、同じようなことをしていたっけ。

画面に表示される各国首脳は、ネーミングまで現実と一緒。生々しくて、何だか不気味。

その彼らが、代わる代わるしゃべっている。

どうやら、交渉は決裂したようだ。

核戦争の引き金は引かれた。

一見、平穏な日々が続く。けれど、それが一般人の脳天気な日常に裏づけられただけの平和であることを私は知っている。

そして、当然のようにやってくる恐怖と災厄。

７月31日未明、世界中をキノコ雲が包んだ。

「ここから、少し進行を早めるよ」

彼は口を挟むと、素早く一ヵ月単位の進行設定に変更した。

きっと、何度となくこの情景を見てるんだろうな。

手慣れた手つき。

大気が汚染されていく。

放射能の被害はゲームの中といえど、目まぐるしく変化する数値が、見えない恐怖を物語っている。

世界的規模で減少していく人口。

その減少速度は、滑らかな下降線をたどるとはお世辞にも言い難い。

根こそぎ、何かに掬い取られるように、ざっくりと削除される数字。

無機質な数字が、逆に恐怖をあおり立て、私の目を画面に釘付けにした。

対策を立てようにも、立てられない人類たち。

実際、慌てふためくわけではないけど、姿を見せない彼らの狼狽ぶりは、数字に変換されたあらゆるデータが示している。

明確な映像のない世界は、想像だけが頼りだ。

もうすでにこのとき私は、ＧＯＤに限らずゲームというものの魔力に取り憑かれていたのかもしれない。

はっきりとした映像を見せないものにこそ、ゲームの真髄があると思う。

想像力の産物は、映画にも小説にもない恐怖を生み出すのだから。

それでも人類はしぶといものね。

圧倒的な自然によって滅ぼされない限り、人類は滅亡しないもの。

人類が生み出し、自分たちの手によって首を絞めた事実を否定するかのように、崖っぷちでしがみついている。

ただ淡々と、地表の色を変え、大気成分と総人口の数値が揺れ動く単調な画面。

この地表で、豆粒よりも小さい人間たちが、苦しみ悶えているはずなのだ。

世界的大都市は、次々に機能を停止し死滅していった。

二十一世紀を迎えたに拘らず、世紀末を覚悟した人々の間で広まる無秩序な宗教。

金儲け主義で設けられた新興宗教は、もはや意味がない。人々は、心から神に縋ったはず。

『西暦2003年の記録：世界中で数百を越える新興宗教が乱立』

画面に表示されたただそれだけのメッセージの奥に刻まれた世界を、私は黙って思い描いた。

沈黙に包まれた部屋なのに、沈黙さえ感じさせない。

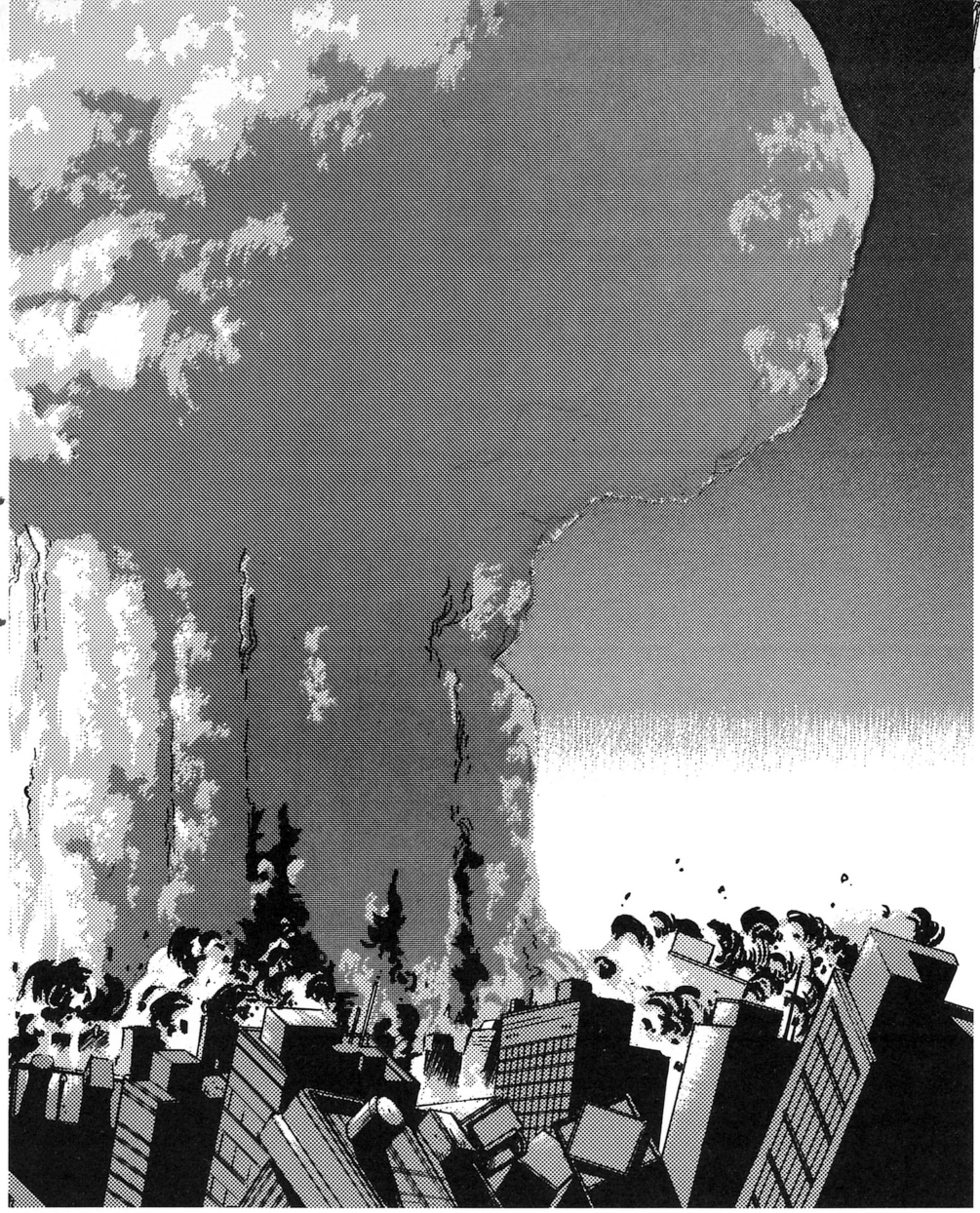
空気ごと固まった空間で、私はゲームの行方をじっと見守る。

気温は暴走し、異常気象が全世界を襲う。

どんなに人間が生きる希望を持とうとも、肉体の限界はある。

世界の終焉に抵抗するかのように最後の伸びを見せた医学と科学の発展も、徒労に終わりそうだ。

一握りとなった人口も、まもなく消え



てなくなった。

『西暦2034年、知的生命体、完全消滅』

画面はそれだけを伝え途切れた。

ＧＯＤというゲームの中で、人類は死に絶えたのだ。

ゲームエンド。

✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱

モニターの真っ暗い画面を一瞥したあと、私はとても長い溜め息をついた。

固まった空気に、否応なしに押さえつけられていた肩の強張りがすとんと抜け、私は思う存分に溜め息を鼻から漏らした。

私の隣で、彼は黙って様子を窺っている。

視界の端のほうにぼんやりと映り込むだけの彼だけど、気配が教えてくれる。

彼は、私の言葉を待っているんだ。

私はもう一度、今度は堪えていた息を吐き出すかのように、だらしなく口をあけ溜め息をついた。

そして一言。

「ナンセンスよ」

だって、私はもうとっくに気がついていたから。

ＧＯＤの中で起こった人類崩壊の記録は、嘘偽りでしかない。

今の世界で、この世界はありえない。

なぜなら、世界はとっくに機能を停止しているし、いまや文明の香りを残しているのは日本だけでしょ。

とても興味深いものを見せてくれたことは嬉しいけれど、いざ見終わってみると、何だか肩透かしを食らった感じ。

嘘の歴史を見せて、何が言いたいの？　大友苓斗君。

「この世界は、単なる予測さ。もちろん、Ｖ-ウィルスが蔓延しなかった場合、いやそれどころかＶ-ウィルス自体が存在しなかった場合、今見てもらったのが、現実に起きるはずの予測さ。世紀末に関するいろいろな予言や予測が立てられたけれど、何のことはない。結論はいたって単純、人類の驕りによって生まれた最終兵器、核による破滅なんだ。でも、君のいう通り、これはナンセンスの世界さ。もう、こんな結果は今の地球で生まれるわけがない。核なんて、使える大国はもう残っていないんだからね。それは、当然君も理解していることを承知で見せたんだ」

私は、彼に目線を合わせた。

いつもの思わせぶりな眼差しが私に向けられていた。

私の答えも、今持っている感情も、すべて計算ずくだってわけね。

いいわ。

もう、あなたの素晴らしさも凄さもわかっているから。

私に見せたいものを、早く見せてちょうだい。

「さっきも言ったけれど、どんな知的生命体が、どんなに素晴らしい文明を築き上げても、最終的な破滅は免れることができなかった。それは、どんな連中でさえ、不死というテーマを越えられなかったからさ。不死こそ、人類が求める最高のテーマだ。死という自然の定理を覆すのは無理だったよ」

自分の言葉に彼は一人で頷いている。

「でも、ＧＯＤはあなたが作ったんでしょう？　だったら、ゲームの世界で不死の文明を作り出すことは可能でしょ？　あなたがそういう世界をプログラミングすればいいじゃないの」

私は、この数日間、彼と時間を共にすることでゲームに関する知識もそれなりに覚えたつもり。

その知識の中で、私は私に答えを出した。

けど、彼は笑うだけだった。

「ＧＯＤは、そんな単純なものじゃない。もちろん、ゲーム中に不死というテーマが生み出される可能性はプログラミングされている。だから、理論的には可能さ。けどね……」

何とも彼らしくない言い方だった。

言葉を濁すような、そして言いづらそうな言い方が、勿体ぶっているのとはどこか違う。

何か迷っているの？

彼は、その迷いを私にぶつけてきた。

「不死って何だ？　技術か？　魔術か？　それとも偶然の産物によって発見された法則なのか？　何を基準に不死の法を手に入れさせればいいんだ。科学文明が一定水準に達したとき？　いや、違う。不死を科学が解明する基準なんて考えられない。じゃあ、魔法？　幸い、魔術文明が進化するケースもＧＯＤでは可能になっている。だけど、そんな世界においても、不死となる基準は決定的じゃないんだよ」

確かに、彼の言うことはわかる。

不死を手に入れることは難しい。

じゃあ、知的生命体はどうやって不死を手に入れるの？

そんなこと、プログラミングできるの？

何だかんだ言っても、所詮はゲームじゃない。

私が、そんな思いをわざわざ口にするまでもなく、彼は疑問に答えてくれた。

「ＡＩだよ」

「ＡＩ？　人工知能？」

「そう、ＧＯＤは一人で進化するゲームだ。ＧＯＤにおいて、知的生命体が神を超えるための鍵を手にする条件は、すべてＧＯＤが判断してるんだ」

……じゃあ、彼でも不死の法を発見することは不可能なわけ？

神を超える鍵……そういえば、私が何度育てても手に入れることのできなかったものはいくつもあったっけ。

タイムマシン、三次元を超えた四次元の存在、霊界の解明、すべては超次元の世界への扉。

その扉を開く鍵を、私は見出せなかった。

もし、ＧＯＤの世界でそれらを生み出すことができたなら、それは現実においても自分で見つけ出せるような気がしてきた。

それほど、難しいってこと？

「不死に関しては、もっと不明確な理論がある。僕たち人間は、人間としての感覚でものを捉える生き物だ。不死は、読んで字の如く死なないということさ。じゃあ、例えば千年生きるとしたら、それは不死か？　いや、不死じゃないよな。人間の平均寿命からは想像できぬほどの年月を生き長らえたとして、それはただの長寿さ。驚異的な延命法の発見であって、不死ではない。それに、平均寿命が千歳である知的生命体が誕生した場合、不死への考えはどういうものになるんだ？」

彼の語調は次第に強くなっていった。

言葉尻を強める彼の話し方に、ただ私は圧倒されるだけだった。

「人間は、千年も生きられると言われればそれで満足するかもしれない。それを不死と思うかもしれない。けれど、彼らは最初から千年も生きるんだ。彼らは、もっと生きたいと思うか？　それとも、千年も生きたくないと思うか？　……それは、永遠に僕たちではわからないことさ。だって、彼らは人間じゃないんだ。人間の脳で考える、人間にとって好都合な考え方に、彼らを嵌め込むことは不可能だ」

彼は、叫んでいるようだった。

彼の言う一言一言が、何とも悲痛な叫び声のように聞こえて、怖くなってきた。

一体どうしたの？

何だか、話が違う方向へ向かっているんじゃない？

「……死なないって何だ？」

彼は、自分の言葉に恐ろしさを感じたのか、いきなり身を震わせ始めた。

そして、頭を掻き毟るように押さえ込むと、激しく頭を振り始めた。

不思議な恐怖を感じるのはなぜ？

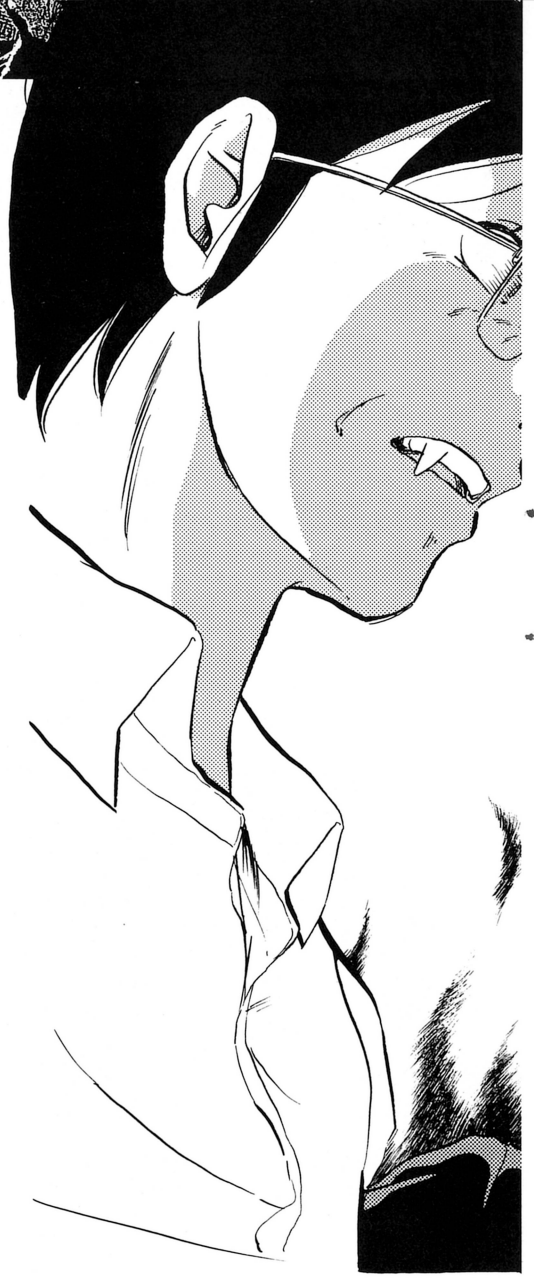
私は足が竦んで動けない。

……怖い。怖いよ。

「そもそも、死とは何だ？　肉体の破滅か？　精神の消滅か？　魂なんて本当にあるのか？　魂が生き続けるのなら、すでに人間は、不死を手に入れてるじゃないか！　不老不死……。決して老いることもなく、死ぬこともない。人間は、死ぬことと同時に老いることにも脅えている。醜く容姿を変貌させ、思うように体を動かせず体力が低下していくことに恐怖する。意味もなく死にたいなどという考えをもつ者の多くは、老いることへの恐怖が手伝っているんだ。老いるだけでなく、大人へ変化することへの抵抗。別世界へ足を踏み出すことへのためらいと恐怖心。すべては、老化と死に対する恐怖への切っ掛けさ」

……何だか、息苦しい。

空気が薄く感じる。



彼が、部屋中の空気を一人で吸い込んでいるような錯覚に陥る。

彼の目線は、慌ただしく動き落ち着きがない。

その目を私は黙って見続けた。

私は、言いたいことがあるのに、言葉は喉から先に出ていかない。

彼の異様なまでに血走った目が、私の行動を押さえつけている。

彼も息苦しいの？

横に平べったく口をあけ、深く息を吸って吐く。

全身を鼓動させ、体中に酸素を送り込んでいる。

彼の口に見えるのは牙？

あんなに鋭い犬歯、彼にあったかしら……。

「君は、死にたいって思ってたろ？」

今まで定まらなかった視点が、いきなり私に合わさった。

私は、頷くことも否定することもできなかった。

これから野獣に食われてしまう単なる餌は、きっとこんな気分なんだろう。

変に冷静で、とりとめもないことが私の頭を支配している。

食べられるわけないのに……。

でも、何でそんなこと聞くの？

確かに私は死にたかったけど、それを取り除いてくれたのはあなたじゃないの。

それに、あなたの聞き方、死にたければ僕が殺してあげるよって聞こえる。

どうしちゃったの!?

「……ごめんよ。話がずれちゃったね。君に話したかったのは、こんなことじゃない。ＧＯＤの話なんだ。……今日の僕はどうかしてる。ごめん」

彼は、私から目を背けた。

まるで、逃げるように。何かを隠すように。

そして、再びパッドを操作し始めた。

今度は、さっきとは別のセーブデータをロードし始めた。

「僕が本当に見せたかったのはこれさ。どんなに文明が発達しようとも、決して滅亡を免れることのできない知的生命体。でもね、たった一つだけ、それを免れる道があったのさ」

彼は、パッドを操作する手を休め、改めて私を見直した。

もう、目が血走っていない。

自信家の、いつもの彼に戻っていた。

「滅亡を免れるということが、どういうことかわかるかい？　それは、星の寿命以上に知的生命体が生き延びるということさ。宇宙から見ればちっぽけな一つの星。その星に生まれたもっとちっぽけな生き物。彼らが、星を食う。生まれ育った星を越えるまで生きた彼らは、もうその星に拘る必要はない。そのために必要なものは文明でも、科学でも、思考形態でもないんだ。いろんな偶然の要素が複雑に絡まり合って、突発的に誕生した奇跡かもしれない。けどね。僕はその奇跡をこの目で見た。ＧＯＤという完璧な予言ソフトは、人類の未来を見定めてしまったのさ」

彼は、モニターを見つめながら、嬉しそうに笑った。

そして、ボタンを押す。

私は、視線を彼の顔からモニターへと移した。

何が描かれるのか、私には大方の予想はついている。

今、これから描かれるのが、本当の人類の未来。今、現在の私たちが立っている地球の未来。

モニターに映し出された世界地図はさっきのものと一緒だった。

年代は、西暦1996年の10月を示していた。

大きな変化もなく、10月が終わった。

11月になるや否や、突然、警告音が鳴り響いた。

この警告音は、滅亡の危険性を含むイベントが発生した場合に鳴る音。

私も、何度となくこの音を聞き、そのすべてを回避できずに終わった。

ＧＯＤで、もっとも忌まわしい音。

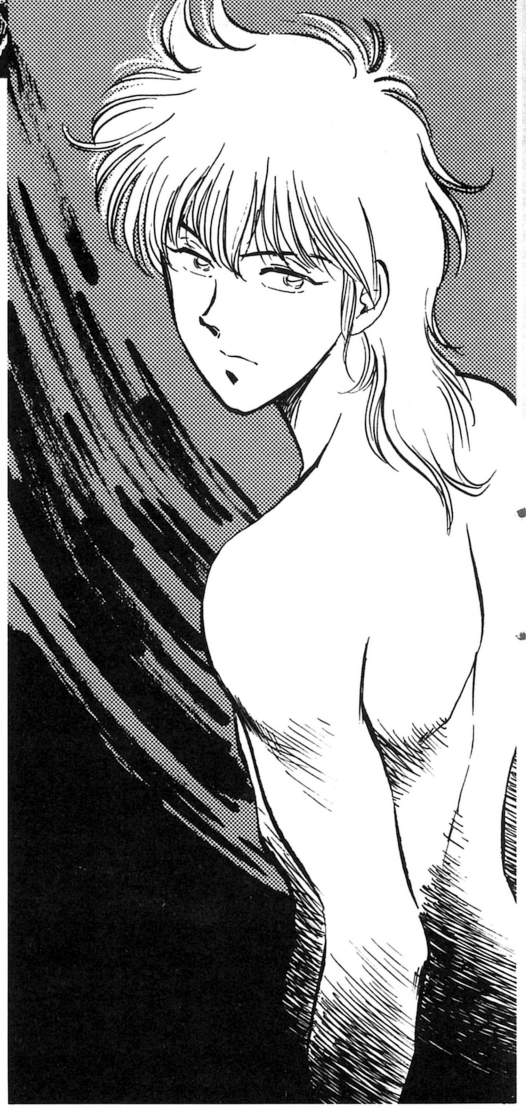
『イギリスにおいて、新種の伝染病を発見』

それだけのメッセージは、これから起きる現状を伝えるには、あまりにもそっけない。

「僕は、これから日本を統治する」

彼は、そう言うと、さっさと操作し始めた。ここからのシミュレートを何度と

なく行ったのだろう。
そして彼は、日本がたどってきた通りの現実を、入力し始めた。
血液検査の義務づけ。海外との交通機関の遮断。……そして、鎖国。
「どうかしたの？」
え？
彼が、不思議そうな目で私を見ていた。
私の手は、パッドを操作する彼の手を覆っていた。知らず知らずのうちに、私は彼の手を握っていたんだ。
そして、彼の操作を止めていた。
『日本は、独断的な判断により鎖国を表明』
画面は、そう表示されたところで止まっていた。
「……ううん、なんでもないの。続けて」
私は、彼の手を放した。
鎖国表明のメッセージが消え、ゲームは続けられた。
……父さん。
ゲームの世界で起きている話なのに、何だか父さんが離れていくような気がして悲しくなった。
あのときの気持ちが蘇り、画面が滲んで見えた。
「何を泣いてるの？」
彼は、いっそう不思議そうな顔で私を見ている。
「なんでもないの」
私は、もう一度言って涙を拭いた。
父さんは、もう死んでいるんだから。
日本に殺されたんだから。
今さら、泣いて何になるのよ。
イギリスに転勤中の父さんは、異国の地で裏切られたんだから。……私たちに。
父さん、きっと恨んでいるよね。
「本当にどうしたのさ」
彼は、機嫌を損ねたようで、ちょっとムッとしているようだった。
でも、しょうがないじゃない。私だって泣きたくて泣いてるんじゃないんだから。
「お願いだから、少し待って」
私は、それだけ言うのがやっとだった。
彼は面倒臭そうに溜め息をつき、パッドを放した。そして、じっと私を待つ。
「僕は、これから起きることをぜひとも君に見てほしいんだよ。それなのに、どうして泣く必要があるんだ？」
私は、大きく深呼吸して、息を止めた。
こうすると、涙が止まるんだ。
人の前で泣くことなんかなかったのにな。
私はあなたが好きなんだから、もう少し優しくしてよ。
「……もう、大丈夫。先を見せて」
彼は、まだ不満そうだったけれど、黙ってパッドを操作し始めた。
いつの間にか、一月単位の進行は、一日単位に設定されていた。
ゆっくりと流れていく時間。
事実が克明に記されていく。
「人類が破滅するはずのＶ−ウィルスの蔓延。これが今の地球の現状を示しているのは君にもわかるよね？」
私は、黙って小さく頷いた。
「けれどね、このＶ−ウィルス自体が、人類を救う切っ掛けとなるんだよ。それが、もうすぐわかるんだ」
いつしか、彼は操作することをやめていた。
自動モードに切り替えられたＧＯＤは、ＡＩに任され、ゲームを勝手に進めていった。
私は、もうかなり立ち直っていた。
彼の含みを帯びた言い方が、少し気になる。
Ｖ−ウィルスが人類を救う？
Ｖ−ウィルスのせいでこんな目にあっているのに、どういうこと？
それとも、Ｖ−ウィルスを壊滅させる方法が発見されて、それが結果的に人類を救うことになるって意味？
正直、私は胸の高鳴りを覚えた。
1998年５月、ついにＧＯＤは、私たち人類が未体験の世界に突入した。
ＧＯＤの中でこれから起きることが、本当に現実で起きるならば、ＧＯＤはまさに究極の存在ということになる。
そんなことありえない話だろうけど、みんなは笑うだろうけど、私は彼とＧＯＤを信じている。
だから、胸の高鳴りを抑えることはできなかった。
1998年６月３日、またあの忌まわしい警告音が鳴った。
私は、一瞬その音に身を震わせた。
今まで、ＧＯＤで一回のゲーム中で二度も立て続けにあの音を聞いたことはなかった。
……ということは、あとわずか一月後に、Ｖ−ウィルスと同等の驚異がやってくるってこと!?
「来たぞ！」
彼は、身を乗り出し、再びパッドを手にした。
そして、一瞬画面を止め、私を見た。
「さあ、この出来事をよく見ておくんだ。そしてこれが、人類が生き延びるための唯一の助けとなるんだよ」



私は、思わず息を飲んだ。
いったい、何が起こるというのか……。
『日本、岩手県において、正体不明の少年を保護』
……何それ？
私は、別の意味で驚いた。

正体不明の少年が岩手県で保護された。

大衆週刊誌やワイドショーが喜びそうな題材を、ＧＯＤが表示することは初めてだった。

正体不明？　確かに気にはかかるけど……。

それに、保護？　保護ってどういうことかしら？

気になる部分はあるけれど、それが世間を揺るがすほどの重大なニュースなの？　まして、ＧＯＤが警告音を鳴らすほどの事件なわけ？

「あっ！」

私は、思わず叫んでしまった。

今の日本において、正体不明の人間が存在するわけがない。いや、存在してはならない。

それが、正体不明って……。

次のメッセージが表示された。

『同日、少年の名前は史朗と判明。ただし、名前以外は一切の身分を明かさず、いかなる調査においても、少年の正体を割り出すことは不可能』

史朗……っていうの。じゃあ、日本人だ。

まさか、外国からの密入国者かと思ったけれど、さすがにそれはあるわけないわよね。

でも、正体がわからないなんて、どういうこと？

私は、思わず彼を見つめた。

彼も、そうなることを予想していたようだ。私に視線を合わせていた。

「次のメッセージを見れば、史朗という少年の正体がもう一つ判明する。見てみるかい？」

私は、答える代わりに彼の手からパッドを奪い、ボタンを押した。

『少年の血液検査の結果、人間以外と判明』

人間以外……!?

じゃあ、キャリア!?

次のメッセージは、さらに驚くべきことを伝えるものだった。

『少年の血液に混合する成分は、キャリア撃退に有力と判明。さらに、その成分は、人間に延命効果をもたらす作用もあると結論』

延命効果……？

「不死だ」

彼が一言。

「しかも年までとらないオマケのついた完璧な不老不死さ」

まるで、すべてを知っているかのように断言する彼の言い方は何？

彼は、ふと気づいたように時計に目をやった。

「今日は泊まっていくんだろ？」

え……。

一応、そのつもりで来たけれど……。何でそんなことを急に言うの？

私は改めて時計を見た。

もう十一時を回っていた。

帰るなら、今しかない。

帰らないつもりで来たには来たけれど、最後の選択を迫られると、やっぱり迷ってしまう。

答えない私の肩に、彼は手を回してきた。

「ここからが、凄いんだ。史朗という少年は、僕たち人類を助けてくれる。その助け方っていうのが、実に意外でね。彼にとっては……」

「ごめんね、帰る！」

私は、自分でも何を言っているのかわからなかった。

とにかく、帰らなきゃいけない気がした。

彼の体が私に触れる度に破裂しそうになる心臓を、これ以上抑えるのは無理よ。

「何だよ、急に。泊まっていけばいいじゃないか。僕のこと好きなんだろ？」

好きだけど……。もうちょっと、待って。

私は、逃げるようにして彼の家を飛び出した。

その日、帰ってからもＧＯＤのことが頭から離れない。こうなることはわかっていたのに……。

やっぱり、あの続きを見ておけばよかった。

史朗って少年、人間以外って表示されたけれど、キャリア撃退にその血液が有効ってことは、キャリアじゃないのよね。

じゃあ、何者なの？　人間以外の知的生命体？　そんなもの、地球にいるわけないじゃない。ならば、地球外生物？

ああ、考えれば考えるほど気になってしまう。

最初から、泊まるつもりだったんだから、あんなことでオタオタすることなかったのよ。

明日、もう一度彼の家に行ってみよう。

次の日、朝食をすませると私は彼の家に向かった。

古ぼけた洋館の呼び鈴を鳴らしても、返事はなかった。

見ると、ドアの隙間に一枚の封筒が挟まっていた。

『渋谷範子様へ』

私宛てだ。

封を切ると、簡潔な一枚の手紙。

「用があって、土日は家を留守にするよ。もし、君が訪ねてきても、相手ができない。月曜に学校で会おう。ＧＯＤの続きはその後で……」

……なんてこと。

今頃後悔しても、もう後の祭り。

月曜か。長い週末になりそうだな。

晴れて月曜。

気の抜けた週末の終わり、私は日曜の夜、珍しく興奮して眠れなかった。

翌朝少し早めに、家を出る。

学校へ着くと、私は急いで教室に駆け込んだ。

あれ……？

いつもと違う教室の風景。

がらんとして誰もいない。

たった一人の少年が座っているだけで、みんなの姿は見えない。

そんなに早く来たかしら……。

いや、そんなことはない。絶対におかしい。

それに、たった一人座っている少年は、うちの学校の生徒じゃない。見たことないし、制服も着てないし。

……誰？

彼は、私に目を止めるとにっこりと微笑んだ。

屈託のない人懐っこい笑顔だけれど、私は彼のことを知らない。

「渋谷さんでしょ？　待ってたよ」

私のこと知ってる。

「だ、誰？　みんなはどこ!?」

私は、身構えた。

彼は席を立つと、軽く会釈した。そして、答えた。

「僕の名は史朗。みんなには帰ってもらったよ」

シロウ。しろう？

しろうって……まさかあの史朗!?

（つづく）

コレアフター

「ブラッド・シティ」読者コーナー

第２話、滑りだし好調！　なぜか女性ファンの多かった坂元が活躍する第１話とは、がらりと雰囲気が変わってしまった第２話。ちょっち心配だったが、評判よろし。やはり、話のネタが読者にはタイムリーだったか？　範子をめぐる史朗と苓斗の三角関係、次号も期待！

▲京都府／滝本一桜
もらっても役に立たないものをプレゼントにしたいとは言ったが、もらっても嬉しくないものでは困るだろ？

▲岐阜県／人間青竹Ｍ
ああ、耽美。相変わらず、飯島に同性愛小説を書けという依頼が来るが、何か勘違いしてるのではないか？

▲広島県／氷川あづみ
第２話では登場しない坂元。ファンはこのイラストで我慢してくれ。相変わらず坂元を描いたイラストが多いぞ。

私が創る！ NEXT STORY

読者のみんなに、小説の続きをおもしろおかしく考えてもらうコーナーだよ！

〈11月号のつづき〉
渋谷はスタートボタンを押した。すると、部屋の明かりが全部消えた。「何なの?」大友は、服を脱ぎ始めた。逃げ惑う彼女をパンツ１丁ではいずり迫ってくる。「もうだめ」と思った瞬間、ボタンを押すと大友の首がいきなりナイフで切ったように飛んだ。そして下半身が粉々になり、首だけが残った。その首も消えるかと思いきや、目が開いた。

◀岡山県/倉敷を誇りに思うの作品(抜粋)

〈飯島の評〉
飯島も、実に予期しなかった展開。やはり、エログロ世界というのは、B級ホラーには欠かせないシチュエーションだ。しかし、ここまでキテレツな展開だと、強烈なショックを受けるしかないぞ。確かゲームソフトのはずなのに、それがゾンビ製造機であったという衝撃の事実。ゾンビ製造機って何だよ、おい。すべての伏線を無視してこそ、B級ホラーは成り立つのだ。四の五の言うな。作者でさえ驚く展開というのは、あまり考えられるものではない。ある意味では、傑作と言わしてもらおう。うーむ……。

〈11月号のつづき〉
[シブヤ　ノリコ　きみをＶ－ｂｅｉｎgけいかくのプロフェッサーに　にんめいする]　きみは　これを　ひきうける？　ＹＥＳ←　ＮＯ
真っ黒なモニターに浮かんだ真っ白い文字。わたしは反射的に彼に食ってかかっていた。彼は、国がこの計画に賛同してくれる若い頭脳を求めていることを、壇上の独裁者よろしく熱弁を振るい訴えかけた。

◀埼玉県/玉猫八の作品(抜粋)

〈飯島の評〉
この手の展開は非常に多かった。ゲームの世界と現実の世界をからめ、さらにゲームの中に入り込んでしまう。どこまでが現実かわからないという手法は、飯島も実際に好きなパターンなのだが今回はちょっと目先を変えてみた。作家というものは、読者だったら話の続きをどう考えるか、それを一応は予測しておく生き物だと思う。ゲームの世界に入り込んでしまう展開は、今のバーチャルものの流行からいっても、大筋だろう。飯島なりに、本編では読者の期待を裏切ったつもりなのだが、どうだった？

▼静岡県/狸小路頼道の作品(抜粋)

〈11月号のつづき〉
ゲームが始まると、鳥のふんを口の端につけた笑いをしたおじさんが近寄る。どこかで、見たような気がしたが、嘘をつくしくだらないので無視した。「どこの官軍だね?」と聞かれたとき、そばのコマンドを選んで「戦う」ことにした。なぜって結果はわかっていたから。割れた鏡がどなる。しかし、大したことではないと考え、近くのウェイトレスに金を払う。どうにも気分がすぐれないと思ったら、木の枝が３つあった。そいつは、スチールのスーシを光らせているので、コマンドで「逃げる」ことにした。なぜって結果はわかっていたから。農薬入りの米がにやにやしているので、ＴＶを見ると、「しょうがない」をくり返す例の笑うおじさんがいた。

〈飯島の評〉
こういう不条理ものというのは、一見書きやすそうで実は読みにくい。なぜなら、不条理のジャンルは、明らかに読み手を選ぶからだ。ついていければ、妙にはまるのだが、そのノリが理解できない者には、ただの駄作でしかない。だからこそ逆に、不条理ほど計算され尽くしたジャンルもないと言えよう。それを考えずに惰性で文章を書き連ねれば、それは奇をてらっただけの言葉の羅列になってしまうのだ。とても怖いのだぞ。その辺、狸小路はいかに考えているのか？　なに？　何も考えておらん？　うーむ、そうか。それもまた不条理。逆もまた真なり、の精神だな。

★優秀な作品を送ってくれた方に『実用吸血鬼グッズ』をプレゼント。あて先は、〒101－01 千代田区一ツ橋２－３－１ 小学館月刊ＰＣエンジン『アフター24』係

PC-ENGINE PLUS

JANUARY.1994.NO61

今月は続々と発表される次世代マシン情報をまとめてみた。現在の発表状況や各マシンの特徴などを確認し、さらにそれらをもとに、次世代マシンとはどんなものか、を考えてみた。ちょっとカタイ話ではあるけれど、気張らずに読んでみてね。

今月の目次 CONTENTS

■次世代ゲームマシン「FX」発表
■続々と発表される次世代マシンたち
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

(ニューハードレポート1)次世代ゲームマシン「FX」、94年末に登場!!

かねてから噂されていた次世代ゲームマシンが、ついにその姿をあらわした。開発コード「FX」として発表されたこのマシンは、32ビットのRISCチップ（注1）を搭載するとともに、高速ビデオプロセッサ等によって1677万色という表示色数を可能にしている。

これらのスペックからも想像できるとおり、このマシンならば実写映像を表示することが可能となる。またNECホームエレクトロニクスでは、このマシンを「画像表示機能を特に強化した、本格的なデジタル動画システム採用機」と語っている。このことからも、発売後はデジタル動画を最大限に活かしたソフトが中心になっていきそうだ。

その他に現在確認できている情報は、発売時期は94年末予定、ソフトはCD-ROMのみで供給、などがある。まだまだ詳細はわかっていないけれど、今後どのようなスケジュールで情報が発表されていくのか、またこのマシンの発表によって、今後PCエンジンはどのようになるのか。新マシン「FX」に関するいろいろなことを、NECホームエレクトロニクスに直接聞いてみたぞ。

注1：RISC（リスク）とは、使用頻度の高い単純な命令語だけをチップ側で用意し、使用頻度の低い命令語はソフトウェアで補う、最近はやっているタイプのCPUのこと。命令を単純化して、しぼりこんでいる分、処理スピードの高速化がはかれる。

▲「FX」とは、はたしてどんなマシンなのか。66ページからのNECホームエレクトロニクスへのインタビューで詳細が明らかになる！

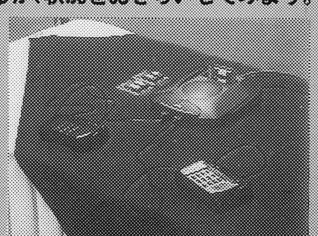
現在の次世代マシンの動向は…

「FX」を含めて次世代マシンが続々と登場している今日この頃。そこで今現在、どんなマシンが発表されているか、状況をおさらいしてみよう。

まずいちばん最初に発表されたのが3DO。93年はじめのCES（アメリカで行なわれる大規模な家電ショー）で、華々しく登場した。それから数か月後、ファミコンスペースワールド（SFC、FC、GBソフトの新作発表会）で任天堂山内社長が64ビットマシンの発売を発表。その後はセガ、アタリ、ソニーと次々に次世代マシンを発表していった。

これが、今年に起こった次世代マシンのおおまかな動きだ。もちろん、各社とも3DOの発表以前からマシンを開発してきたのだけれど、3DOの発表をきっかけにそれに続いたという形だ。また、これらすべてが日本で発売されるのは、まだまだ先のようだ。（詳しくは68ページで）

▲3DOで発売が予定されている『ドラゴンズレア』。アーケードからの移植だ。



▲アタリが発売している「ジャガー」。CD-ROMはオプションでつくぞ。

インタラクティブ性を持った

次世代マシン「ＦＸ」の発売が発表されてから数日後。さらに詳しい情報を得るために、ＮＥＣホームエレクトロニクス・パーソナルプロダクト事業部でお話をうかがってきた。かつてＰＣエンジンが発売された状況と、現在の状況はいろいろな点で変化している。各ゲームマシンの高機能化。そして、それと同時にユーザーは「もっと新しい楽しさ」を求めはじめた。

このような状況の中で、ＦＸはどんな使命をたくされて登場するのか。また、どんな力を秘めているのだろうか。

田中　毅氏

安田清明氏

井口哲也氏

開発コード「ＦＸ」。65ページでも軽く触れたように、このマシンの機能はＰＣエンジンをはるかにしのいでいる。後から作られたのだから当然ではあるが、この２つのマシンは設計思想からしてまったく違うようだ。そこで、どのような設計思想のもとにこのＦＸは作られたのか。また、具体的にどんなマシンなのかをズバリ聞いてみよう（記事中は敬称略）。

編集部（以下編）：ＰＣエンジンは、コア構想という拡張性を持っていましたが、全体的に見るとゲームマシンという性格をもっていました。ＦＸの場合は、どうなのでしょう。

井口：位置付けとしては、ゲームマシンです。ただ機能的には、ゲーム以外の部分、たとえば実写映像の再生など、さまざまな可能性を実行できるマシンになります。

編：マシン構成はどのようになっていますか。

安田：ＣＰＵにＮＥＣ製のＶ810を使用しています。これは32ビットのＲＩＳＣチップで、他にも各種の映像処理用チップを搭載しています。

編：映像処理の話が出ましたが、ＦＸでは画像圧縮をどんな方法で行うのでしょう。

井口：ＦＸではＪＰＥＧ（ジェイペグ）を使用しています。ＪＰＥＧの場合、動画を静止画として１フレームずつ、圧縮する方式ですから、どのフレームでも停止、再生が可能となります。つまりインタラクティブ性を持ったマシンにはこの方式が１番いいのです。他の方式では、結局ゲームのバックでビデオを流しているのと同じことになってしまいます。ところでＪＰＥＧ方式はデータ量が多いので画像を圧縮、伸長する手間が大変なのですが、ＦＸではフルスクリーンで、秒間30コマ再生を可能にしています。

編：ポリゴン処理についてはハード的にサポートしているのでしょうか。

井口：家庭用ゲームマシンの価格を考えますと、それほど高機能のものを搭載することは難しいと考えています。実際に使えてもレーシングゲーム程度ではないでしょうか。それ以外のものに使っても、最初は見た目の新鮮さはあるでしょうが、やはりギクシャクした絵なので、リアリティある映像とはかけ離れてしまうでしょう。

編：サウンドに関してはいかがでしょう。

井口：もちろん強化しています。やはり映像と共に、音は非常に重要な部分ですから。ですが現時点では具体的な発表ができる段階ではありませんので、もうしばらくお待ちください。

これで、だいたいの機能はわかってもらえたはず。各種プロセッサの力により、実写映像を扱える点がＦＸの大きな特徴といえる。

またポリゴン処理については、ハード的なサポートを現時点では考えていない模様。ただ、ここで付け加えておきたいのが、まったくポリゴン処理ができない、ということではないということ。ポリゴン専用に処理を行うプロセッサ

次世代ゲームマシン 3つのキーワード

これまでになかったゲーム世界を見せてくれるとあっては、次世代マシンに期待しないわけにはいかない。マシンの発売前にいろいろな情報を読んで、あれこれと想像にふけって楽しむのもいいだろう。

ただ、次世代マシンのことをもっと深く、正確に知るためには、理解しておいた方がいいことや、ポイントはたくさんある。そこで、次世代マシンを知るうえでのキーワードを３つだけ挙げてみた。この記事も含めて、次世代マシンの情報を見るときに、この３つを頭に入れておくと少し違った見方ができるかもしれないぞ。

1. CPU　～マシンの性能は全体のバランスで見る～

次世代マシンの場合、ＣＰＵ１つをとって性能を比較できるものではない。

特に、今はＣＰＵのビット数が多い方がいい、というような思い込みがあるようだ。そこで、実際の性能はどのような要素によって決まるのか、井口氏に聞いてみた。

「次世代マシンにはＣＰＵだけでなく、その周辺にいろいろな役割を持ったＬＳＩがあります。それらを総合してみて、はじめて全体の性能が判断できるのが現状なのです。

例えば、ビデオプロセッサというＬＳＩがあるシステムとないシステムでは、大きな差が生まれます。もしなければ、ビデオプロセッサのかわりにＣＰＵが一生懸命考えて、映像を出さなければいけないでしょう。

そうなると、メインのＣＰＵにはかなりの高機能が要求されます。今発表されている次世代マシンのほとんどが、各種のプロセッサを搭載しているのも、こういった理由からなのです。

周辺にあるＬＳＩの機能が高ければ、メインのＣＰＵの負担は軽くてすみます。そういった意味で、メインＣＰＵのビット数だけでマシンの性能を比較しても、あまり意味はないと思います」

つまり、マシン全体のバランスが大事、ということだろう。結局、どんなＣＰＵを使っているかではなくて、どんなマシン構成になっているか。ここがポイントなのだ。ＣＰＵのビット数が少ないとしても、それだけで性能が劣る、ということは決してない。

実写映像の世界が拡がる。

がないとしても、それをCPUが代行すればいいからだ。

では価格や今後の展開などについては、どのように考えているのだろうか。

編：FXの価格はどのくらいになるでしょうか。
田中：現在のところ未定です。こちらも、発表できる段階になるまで、もうしばらくお待ちください。
安田：ただやはり、今までのハードと比べると、多少お値段が上がるかもしれません。ですが、それだけおもしろさも広がると考えています。
井口：やはり次世代のマシンが出てきますと、今までにはない新しいゲームの世界というものができてきますから、いま停滞気味の市場に対して刺激になると思います。
田中：FXではアニメなどの、テレビに出てくる画面がそのまま扱えるわけです。こういった画面のゲームを見ていただければ、ユーザーのみなさんにも衝撃を与えられると思います。
井口：あとは、それらをどのようにユーザーさんに伝えるかですね。これはやはりソフトにかかっていると思います。
編：今後、新しい情報はどのくらいの時期に？
安田：春頃、になるのではないでしょうか。
田中：やはりソフトも見ていただかないといけないと思っています。
安田：このようにマシンごとの特徴が出しにくい状況ですから、やはりソフトが重要になってくるでしょう。これらの機能をどのように使うか、ということをわかりやすくユーザーのみなさんに示すためにも、ソフトの発表をいずれ近いうちに、と考えております。

やはり、実写映像をどのように利用するかをポイントと考えているようだ。これまでのマシンでは扱えなかった実写映像だけに、どうゲームと結び付くかが楽しみ。

では最後にFXと現在のPCエンジンに互換性はあるのか。またFXが発売された後は、PCエンジンはどうなっていくのか。このあたりの問題について聞いてみよう。

編：現在発売されているPCエンジン用のソフトはFXで遊べるんでしょうか。
田中：PCエンジンとの互換性はありません。現在メインとなっているDuo-Rはそのままとして、FXとの2本のラインを考えています。
安田：FXは、今までにない新しいゲームの世界を提供していくためのマシンなのです。一方、Duo-RはCD-ROMを普及させていくためのマシンとして、今後も力を入れていきます。

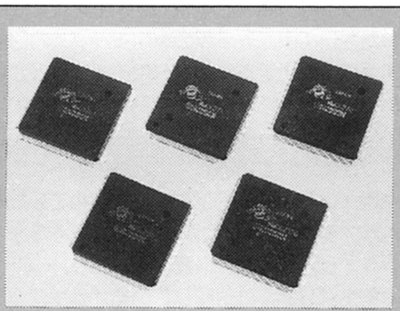
ユーザーにとっては普及機と高級機という2つに、選択の幅が広がったことになる。今後もFXプロジェクトの動きに注目しよう。

映像処理用LSIはハドソン製

FXのCPUをサポートしている各種のLSIは、ハドソンが開発したものを使用しているようだ。

ハドソンといえば、昨年「HuC62シリーズ」というチップを発表したことが思い浮かぶ。これは32ビットのCPU、サウンドデコーダ、データ転送コントローラ、フルカラーの動画デコーダ、グラフィックチップなどで構成されている。

おもな特徴は、ゲーム機上で映画並みの実写映像を再生できること。この発表会に登場した映像は、会場に集まった人々の話題を呼んだほどのものだった。



これらのことを考えると「HuC62シリーズ」、もしくはこれを発展させたものが、FXと何らかの関係があることはまずまちがいないだろう。

2. ソフト　～ソフトがハードの能力を引き出す～

どんなにハードの性能がよくても、ソフトがその性能を引き出していなければ何にもならない。時代がどんなに変わろうと、ソフトがなければハードはただの箱になってしまうのは変わらない。

つまり何をいいたいのかというと、ハードのスペックや能力にばかり注目していないで、各社のハードでどのようなソフトが発売されるのか。この点が非常に重要なんじゃないか、ということ。

上の記事の中でも出てくるように、せっかく持っている動画再生機能を使っても、ただ映像を表示しているだけではビデオや映画となんら変わりはない。確かに、技術的にスゴイことであるのは確かだし、ビデオやテレビのかわりに次世代マシンを使う、という利用方法もある。けどやっぱり、新しい楽しさを持ったゲームソフトが次世代マシンのカギを握っているのは、まずまちがいない。

現在は、各社ともハードの基本的な機能を発表している程度だけど、これから発売が近付いてくるにつれて、ソフトの情報がどんどん増えてくるはず。そこで、どんなゲームが飛び出してくるかに注目したい。

3. 用語　～スペックの意味を理解する～

次世代マシンのここがスゴイという情報があっても、その意味がわからなければありがたみも半減してしまう。そこで、ここでは特に重要な技術の解説をしておこう。

【動画圧縮技術】自然画の動画（つまり映画）のデータを小さくする技術。動画は、そのままではかなりのデータ量になるので、CD-ROMに入れでも、読み出すのに時間がかかったり、短時間しか入らなかったりする。そこでデータを圧縮して入れておき、読み出してからもとにもどすのだ。

【ポリゴン　POLYGON】たくさんの多角形で立体物を表現するテクニックで、少ないデータで立体CGを動かせる。もともとは「多角形」という意味。次世代マシンのなかには、ポリゴン処理専用の特別なLSIを搭載しているものがある。

【テクスチャー　TEXTURE】もともとは生地、質感といった意味。ポリゴンでできた立体CGに、レンガや毛皮や青空など、いろんな素材の絵をはりこむ（マッピング）ことをテクスチャーマッピングという。ポリゴンと組み合わせて、リアルな立体表現を可能にする技術だ。

(ニューハードレポート2)続々と発表される次世代マシン

NECホームエレクトロニクスのFXの他にも、次世代マシンたちは次々と発表されている。これらの登場によって、ゲーム業界はどのように変わっていくのか。またそれぞれのマシンは、はたしてどれだけのパワーを持っているのか。1つずつ詳しく見てみよう。

REAL (リアル)

パナソニック／アメリカで発売中

3DO規格とは、ビデオでいうVHSのようなもので、この規格に準拠したゲームマシンを、どのメーカーも発売することができる。規格自体は、アメリカのゲームソフトハウスとして有名なエレクトロニック・アーツ社が母体となって創設した3DO社が作ったものだ。

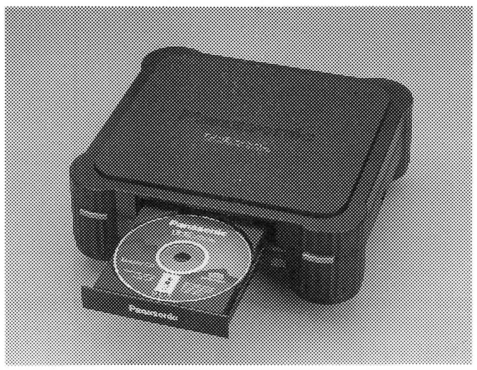
そしてこの「リアル」は、3DO規格に基づいて発売された初のマシン。今年の秋にアメリカで発売され、来年の春には日本での発売も予定されている。ちなみにアメリカでの販売価格は699ドル50セント、約7万円だ。

マシンは、RISC型32ビットCPU、3DO社が開発した独自の画像表示用の専用チップ、CD並みのクオリティの音が出せるサウンド用チップなどから構成されている。また、ソフトはCD-ROMで供給され、ドライブには、高速にデータを転送できる2倍速CD-ROMドライブが使われている。

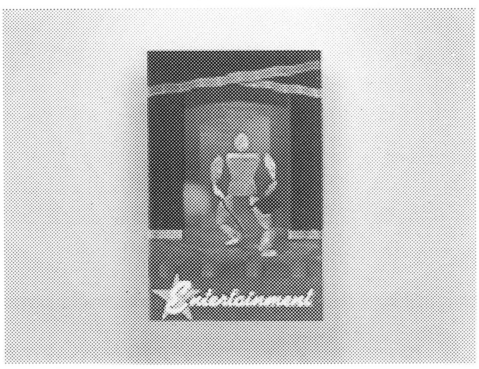
と、いろいろスペックを書き連ねてみたものの、なかなかマシンの実態はつかみにくいだろうから、どんなソフトが動かせるのかを書いてみよう。

例えばリアルに付属している『サンプラーCD』(パナソニック)。これは、リアル自身の紹介や、これから発売されるソフトの紹介、アニメなどが入っている。随所に使われている映像も、同時に楽しめるぞ。

ソフト紹介を選ぶと、画面が、ある部屋の中に移動。ここのグラフィックは3DOの表示能力を活かしたリアルなもので、とてもこれまでのゲームマシンでは実現できないだろう。さらに、部屋の中を自由に動きまわり、壁にかけてある絵に近づくと、それがソフトの画面に変わりデモが始まるという仕掛けも凝っている。



▲前面右側にあるボタンを押すとトレイが出てくるフロントローディングタイプ。音楽CDを聞くと音に合わせてカラフルな画面が表示されるのも楽しい。

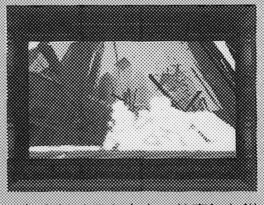


▲『サンプラーCD』でソフト紹介を選ぶと、画面はこの部屋へ変わる。これだけリアルだと、部屋の中を歩いているだけでも楽しく感じる。

第1弾ソフトは「CRASH'N BURN」

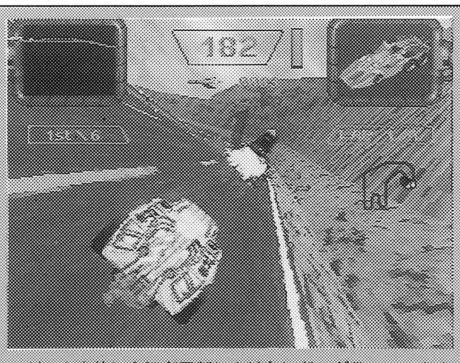
リアルの第1弾ソフトは3Dカーレースゲームの『クラッシュン・バーン』(クリスタル・ダイナミックス)。アメリカでは『サンプラーCD』とともにリアルに付属されているだけあって、次世代マシンとしての特徴である動画が随所に取り入れられている。

ゲーム内容は、ミサイルやレーザー砲を装備した車で、ライバルたちを攻撃しながらレースをするというもの。リアルな3Dグラフィックの各コースは迫力満点。



▲舞台ははるか未来。荒廃した世界で熱いレースがはじまる。

▲マシンセレクト画面。各ドライバーが自己紹介をするぞ。



▲ゲーム自体にさほど目新しさはないか、グラフィックやサウンド、演出などで今までにない世界を作り出している。

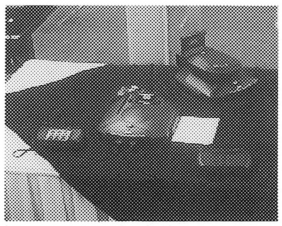
ジャガー

アタリ／アメリカは'94年1月発売

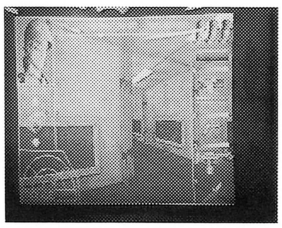
かつて家庭用ゲームマシンで一世を風靡したアタリが、世界初の64ビットマシン「ジャガー」を発表した。

このマシンの特徴は、とにかく処理スピードが速いこと。通常処理、画像書き換えともに3DOのそれを超えるらしい。また、メインCPUにMC68000という16ビットCPU（メガドライブと同じ）を採用し、これと高速グラフィックチップなど5つの専用チップすべてを64ビットバス（データの転送回路）でつないでいる点もおもしろい。これにより、CPUは16ビットながら、実質的には64ビットマシンとしての能力を持っているのだ。

当分はROMでのソフト供給だが、いずれはCD-ROMも考えているようだ。また、残念ながら日本での発売はまだ未定。



◀マシン上面にCD-ROMドライブを装着する。



◀方向転換が非常になめらかな3D迷路デモ。

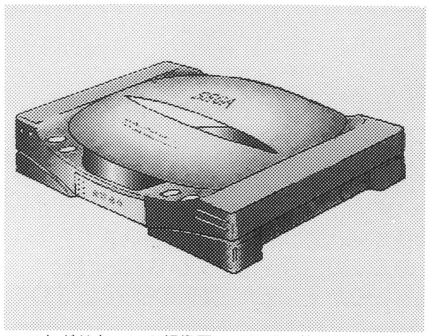
サターン

セガ　'94年末発売予定

セガが開発している次世代マシンは「サターン」（仮称）。このマシンは、他の次世代マシンと決定的に違う点がある。それは、リライタブルCD-ROMドライブを搭載する、ということ。

他のCD-ROMドライブが、データを読むことしかできないのに対し、リライタブルCD-ROMはデータの書き込みが可能なのだ。ゲームのセーブデータなども、バックアップRAMではなくCDに書き込むことができる、というわけだ。

またメインCPUは32ビットRISCチップ。その他にもグラフィックチップをはじめ、いくつかの専用チップが搭載されるだろう。ソフトの供給メディアは、CD-ROMとROMの2種類。価格などはまだ未定だ。



▲これがサターンの想像図。デザイン的には、ややメガドライブの面影を残すのでは？

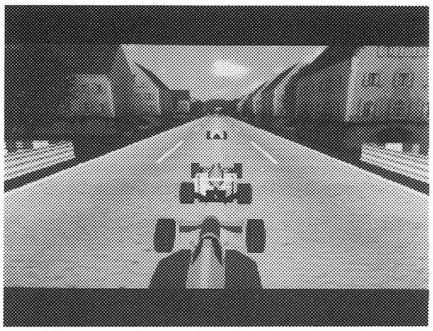
PS-X

ソニー／'94年末発売予定

ソニーのPS-Xは、画像を、1秒間にテレビと同じスピードで書き換える能力を持ち、3D座標計算用のチップ（ジオメトリエンジン）のおかげで1秒間に150万ポリゴンが処理できる。これは、他の次世代マシンと比べても予想もされなかったほど高い数値だ。

またCPUにはR3000Aという、RISCチップを採用している。先ほど書いたジオメトリエンジンとR3000Aといえば、シリコングラフィックス社のグラフィックワークステーションにも搭載されているチップだ。

つまりこのマシンは家庭用でありながら、数100万円するグラフィックワークステーションに迫る能力を持っていることになる。また、価格は5万円を越えることはないとのこと。



▲PS-X用試作ゲームの画面。3次元リアルタイムグラフィックスもお手のものだ。

プロジェクト・リアリティ

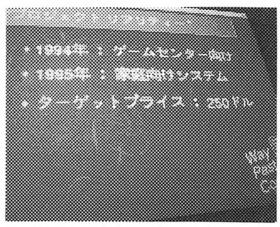
任天堂／'95年秋発売予定

任天堂が「究極のゲーム機」を開発するとして発表した次世代マシン計画「プロジェクト・リアリティ」。今年のファミコンスペースワールドでこの計画が発表され、ゲーム業界は大きな衝撃をうけた。

また任天堂は、このプロジェクトを進めていくうえでのパートナーとして、シリコングラフィックス社と業務提携をしている。シリコングラフィックス社のグラフィックワークステーションといえば、高性能の3次元グラフィック能力で有名。ここからも、プロジェクト・リアリティではスーパーファミコンとは比べものにならないくらいの、強力なグラフィック能力を持ったマシンを開発しようとしていることが予想できる。

発売は、'95年秋とのことだが、'94年末に同じ技術で開発したアーケードマシンを発売する計画があるらしい。

◀今年の8月、初心会で発表をする山内任天堂社長。



◀価格は250ドル以下（約2万6000円）の予定。

ゲーム業界の未来はどうなる…!?

さて、ニューハードレポートの1と2はどうだっただろうか。今現在、どんな次世代マシンが発売されようとしているかが、これでわかってもらえたはずだ。そこで現状の話はこれまでにしておいて、少し未来のことを考えてみたいと思う。

今は、まだ次世代マシンが出そろっていないので何ともいえないけれど、'95年末。つまり、今月紹介した6つのマシンがすべて発売されたとき、市場はどうなるだろうか。

まず考えられるのが、たとえ一時的ではあっても（もちろん持続する可能性だっておおいにある）、市場が活気づくだろう。これによって、もう一度ビデオゲームというものが見直されるはずだ。

さらに各ハードがお互いに競い合って、よりよいソフトが出てくるのではないだろうか。6つのマシンにハード的な差があっても、このレベルまでいくとあまり問題ではない気がする。それ以上にソフトがマシン普及のカギとなるので各社とも力を入れてくれるだろう。

HYPER BOX

SHINICHI NAKAMOTO
ハドソン技術本部長
▶中本伸一氏

CHAPTER 41

3Dソフトはどこまで進化する？

ポリゴン（多角形）を組み合わせることで人物や建物を瞬時に表示する３Ｄソフトが、現在、多くの人々の注目を浴びている。次世代ゲームの大本命と見られるこの技術は、将来、どこまで進化するのか？　また、従来の技術は、３Ｄにどうやって対抗していくのか？

先月号に引き続き、今回も「20世紀最後のデジタルエンターテインメントを占う」というテーマでお話しします。前回はハード編、今回はソフトウェア編です。

さて、家庭用テレビゲーム機が登場して以来、いろいろなジャンルのゲームが生まれてきましたが、今後はいったいどのようなゲームが出現するのでしょうか？

ソフトの未来を予測するためには、まず、既存のゲームがどこまで進歩できるかということを確認しておかなくてはなりません。はたして最近話題になっている新ゲームジャンルのソフトはどこまでおもしろくなれるのでしょうか？

新ジャンルとして真っ先に頭に浮かぶのが、任天堂やセガなどが次期世代のゲームとして位置付けている3Dゲームです。

みなさんも「ポリゴン表示」という言葉を聞いたことがあるでしょうが、ポリゴンとは多角形を意味し、3Dゲームでは3角形の板を多数組み合わせて立体を表示しています。そして、これらの「ポリゴンゲーム」の最大の特徴は、今までのゲームが「蓄えてある図形」を表示するのに対して、「計算で生成した立体」を瞬時に表示する点です。

ポリゴン表示の場合、ユーザーの操作によって世界にたった１枚しかない映像をゲーム機が瞬時に作ってくれるわけですが、将来的には全てのゲームが3Dゲームにとって代わってしまうのでしょうか？

それを検証するために2つのゲームに登場してもらうことにします。

おなじみの「ストII」は「蓄積型ゲーム」の代表選手で、最新作の「バーチャファイター（以下VFと呼びます）」を「生成型ゲーム」の代表選手にします。

技術的に言うと「VF」は内部で高速な演算を行い立体的にキャラクターを表示していますが、画面で見る限りでは「ストII」に比べると冷たい感じがします。「ストII」でいう春麗やダルシムやガイルに対して抱くような思い入れや、ある意味での「あたたかさ」というものが伝わってこないのです（少なくとも私にはそう感じられますが、みなさんはどうですか）。

これはなぜでしょうか？

理由のひとつとして、「VF」はキャラを描くために使われているポリゴンの数がまだ少ないということがあげられます。「VF」は格闘ゲームなので、キャラを素早く反応させるために、キャラを構成するポリゴンの数がある程度限られてしまうのです。ポリゴンの数が少ないということは、キャラクターの表示が粗くなるということでもあり、冷たい感じがするのはしょうがないかもしれません。

では、もっと高速な計算をさせて使用できるポリゴンの数を増やせば良いかというと、そうでもないのです。例えばシリコングラフィックスなどのCGワークステーションを使い、ポリゴンの数を増やして人間の顔を計算させたとします。ポリゴンの数を増やせば、確かに表面はなめらかにはなります。が、やっぱりマネキン人形のようなイメージにしかならないのです。

これはどういうことかというと、人間が実際に物体を目で見て認識する場合に、場所とか色とか明るさという数学的な情報を見ているのではなく、もっと特徴的な部分を選択的に見ているからなのです。

例えば名簿などで自分の名前を見つけた時にはひときわその部分だけが明るく大きく見えますし、顔を見た場合でも目や口元にまず注意が集まります。絵画の世界でも、写実的に表現するよりは現実とはちょっと違っていても色々な手法でデフォルメした方がより印象が強くなるのです。

ですからCGを使っていくら精密に計算したところで、見ている人間に与えることができる印象は絵画的手法を使った場合に比べて弱くなってしまうのです。その証拠に、映画やCMなどにCGを利用する場合は、素材そのものをそのまま使う場合は少なく、透過光やハイライトの処理を入れて実写の背景などと合成して画面全体でどういう印象を受けるか効果をチェックしながら利用することがほとんどです。

蓄積型ゲームの「ストII」などでは、キャラクターが燃えたり光ったりガイコツになったり火花が散ったりで、現実にはありえないような映像が絵画的手法を使って表現されていますが、生成型の「VF」では残念ながらそうした表現をすることはむずかしいと言えるでしょう。

私の考えでは、生成型のゲームが蓄積型に匹敵する表現をリアルタイムに生成するためには少なくとも今の演算能力の1000倍は必要だと思われます。というわけでしばらくの間は（おそらく今世紀中は）生成型ゲームの画像は表示できるポリゴン数が増えて滑らかにはなるでしょうが、「無機的」であることには変わりがないと予想されます。

ですからなんでもかんでも生成型ゲームになってしまうということは考えにくいと思います。ただ、生成型ゲームには蓄積型ゲームでは実現しにくい自由度がありますから、その特長を活かしたゲームが登場するでしょう。

つまり生成型ゲームは、自動車や飛行機など無機的なキャラクターを使い、かつ自由度が必要なものには最適だといえます。その反対に、人物が登場するゲームには生成型はあまりなじまず、相変わらず蓄積型の発展形が活躍するのではないでしょうか？

インベーダーやブロックくずしで始まったゲーム文化も、短期間に大きく発展して今ではいろいろな分野が出てきました。ここまで発展すると、もはや一つの機種で全てのゲームジャンルをカバーすることは不可能になってきたようです。

最初は１台で全てをこなすコンセプトだったコンピュータが、時代と共にワープロや電子手帳やゲーム機などに分化してきたわけですが、ゲーム機もこの先、同じ歩みをしていくのかもしれませんね。

PC Engine

月Pエンジンルーム ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

LD・ROM²パックを装着した
LA対応CLDプレイヤー。合計
の価格は12800円。(税別)

今月は、ゲーム機にとって切っても切れない関係にあるテレビモニターに関する質問と、8月に発売されたニューメディアマシン『レーザーアクティブ』についての質問をとりあげてみた。みんなも、聞きたいことがあったらどんどん送ってね。

Q テレビゲームをやりすぎると、テレビが壊れやすくなるというのは本当なのでしょうか？ (神奈川県　中山智弘)

A ふだん、なにげなく使っているテレビモニター。テレビを見るときとゲームをするときでは、どちらも同じように使っているはずだけど、ゲームをすると故障しやすくなる、というヘンなうわさ(?)があるようだ。ちなみに、編集部のゲーム画面撮影用モニターは、もう5年間も昼夜問わず使い続けているけれど、ピンピンしているぞ。具体的にどういう使い方をすれば、どういうふうに壊れる可能性があるのか、おなじみNECHEの山岸さんに聞いてみたぞ。

「このような話は以前から聞かれますが、テレビとテレビゲームの取扱説明書に従って普通にお使いいただければ、故障することはまずありません。このような話が出る背景には、"画面の焼き付き"(同じ映像を長時間映し出していると、画面にその映像が写ってしまう現象)という現象について誤解があるからではないかと想像しています。ブラウン管を使ったテレビの原理は、"R(赤：Red)"、"G(緑：Green)"、"B(青：Blue)"の光線がブラウン管の表面に向かって照らされ、その光線が非常に速いスピードで動いているので、人間の目には1枚の画像に見えるのです。そして、さらにその画像を1秒間に30枚映し出すことで、"動画"に見えるようにしているのです。

このような原理ですから、ブラウン管上の同じ場所を同じ光線がずっと当たっていると、ブラウン管の表面が変化してしまうのではないかと簡単に想像できると思います。現実にブラウン管式のテレビが考案された初期のころは、この現象が問題だったわけですが、これも今はほとんど解決されているので、普通にテレビを見ているかぎりは、"画面の焼き付き"は見たことがないと思います。ブラウン管式のテレビは現在問題ありませんが、最近安くなってきた液晶テレビやプロジェクタ型のテレビは映像を映し出す原理がブラウン管式と違いますので、比較的"焼き付き"を起こしやすいのです。"テレビ"という表現をすると液晶テレビもテレビですから、ご質問のような"テレビゲームをやりすぎるとテレビが故障する"との勘違いをされているのではないかと思います。なお、液晶テレビやプロジェクタ型テレビの場合も、同じ画面を長い時間映し出すこと(例えば、ポーズをかけて何10分も映像を映し出して放置することなど)さえなければ、"画面の焼き付き"はまず起こりません」

テレビの仕組みや原理についてさらにくわしく知りたいという人は、ぜひ専門書を読んでほしい。

Q ぼくは、レーザーアクティブを買おうと思っているのですが、月P11月号に「LD・ROM²パックで遊べないソフトがある」と書いてありました。PCユーザーのぼくとしてはとても気になります。なぜ、そんなことが起こるのですか？ (奈良県　奥野勉)

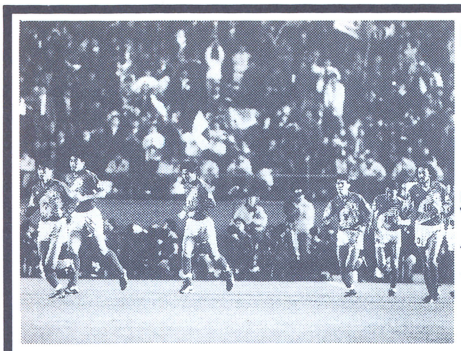
A ここで、復習をしておこう。レーザーアクティブ(以下、LA)とは、実は機械の名前ではなくて、この機械専用のソフトを楽しむためのシステム全体の名前だ。そのシステムの中心になるのが、LA対応CLDプレイヤー(写真)で、このプレイヤーのスロットにPCエンジンと互換性のある『LD・ROM²パック』を差し込めば、LAソフト以外にPCエンジンソフトも楽しめる、というもの。

互換性があるというからには、すべてのPCエンジンソフトが遊べるはずなのだが、LA発売元のパイオニアに問い合わせてみたところ、残念ながらソフトプログラム上の理由で、対応しないCD−ROMソフトが若干存在することがわかった。パイオニアでは、ユーザーの問い合わせに対して、**「LAのご使用にあたり、CD−ROMソフトの不具合が確認されておりますので、ゲームの取扱説明書に記載されているソフト各社へお問い合せください」**とのアナウンスを行っているとのこと。編集部の考えだが、今後は各ソフトハウスが、LAでも対応するかどうかを事前にチェックしていきさえすれば、きっとこのようなことはなくなると思うぞ。

とりあえず、現在確認されている非対応ソフトとその問い合わせ先を一覧表にまとめておいたので参考にしてほしい。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係

タイトル	会　社	お問い合わせ先
獣王記	NECアベニュー(株)	マルチメディア事業部 044-853-5580
パステルライム	(株)ナグザット	0120-079310(フリーダイヤル)
ムーンライトレディー	NECホームエレクトロニクス	03-3454-5111 お客様ご相談センター
A列車で行こうIII	(株)アートディンク	PCエンジンサポート係 043-279-9356
SUPER CD-ROM 体験ソフト集	(株)ハドソン	03-3260-4622
ウイザードリィI・II	(株)ナグザット	0120-079310(フリーダイヤル)
卒業 グラデュエーション	NECアベニュー(株)	マルチメディア事業部 044-853-5580
PCエンジン CD-ROMカプセル3 の卒業デモバージョン	小学館	小学館月刊PCエンジン編集部 03-3261-1393



◇現地取材、W杯最終予選涙のレポート

日本代表 熱砂の激闘

その時、カズは、ラモスは、中山は…!?

◇小六人気三冠王魅力徹底分析

ふしぎの国の 観月ありさ

◇ゴールへの旋風スペシャル

キーちゃんの カタール日記

◇Dr.大槻の科学vsオカルト最終戦争

UFO・霊視・超能力 信じる者はバカヤロー

◇掛布さんのゴジラ分析シリーズ

四番サード 松井 巨人救出計画

ゲーム3大特集

- 最終攻略法大公開 ファイアーエムブレム
- さらにパワーアップ DBZ 超武闘伝2
- 発売直前緊急2大特集 ドラゴンクエストI・II / ドラえもん2

小学六年生 1月号 12月1日ごろ発売 定価480円(税込) ※タイトル、内容はかわることがあります。

現地取材

W杯予選

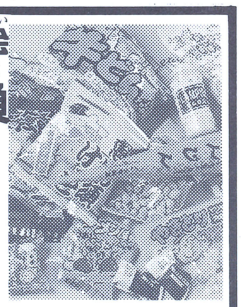
ラスト30秒! 砂漠に散った夢…

オレはチームの守護神だ!

加藤 久 清水エスパルス ディフェンダー 激烈インタビュー

グルメキッズ委員会

食べくらべ勝負 だ菓子 大特集



ものしり100科事典

ザ・マネー

お年玉獲得作戦など、知って得するおもしろ知識!!

ホビー天国

ファイアーエムブレム

ドラゴンボールZ超武闘伝2

ほか、年末年始の最新ソフト情報がぎっしりだ。

別冊付録 ドラえもん クイズワールドウォッチング

小学五年生 1月号 12月1日ごろ発売 定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります。

超期待のニューカード
アーケードカード!
2枚そろって新登場!!

最新対応ソフト発売日決定!!

「餓狼伝説2」

「龍虎の拳」

いよいよアーケードカード&対応ソフト
ラインナップがそのベールを脱ぐ!!

アーケードカード最新ガイド

CD-ROM新時代の幕開けを飾るアーケードカード。
新たなゲーム世代のプレイヤー達の注目を一身に浴びて今、登場。
最新対応ソフトも発表で、時代はCD-ROM第3ステージへ。

超期待のニューカード・ア

アーケードカード最新ガイドだ!!

PCエンジンユーザーのみんながお待ちかねのニューカード、アーケードカードが2枚そろって正式発表されたぞ。それぞれ発売日（3月12日）と値段が決まったから、もうやきもきしなくてもいいよね。

気つけてもらいたいのは、ユーザーの持っているPCエンジンによって使うカードが違うということだ。詳しくは右の対応ハード表を見て、君のお家のPCエンジンにはどちらのカードが必要なのか確認してみてね。

◀待望のゲームがお家のPCで遊べる日が迫ってきたぞ。早くこい発売日！

アーケードカードDuo

NECホームエレクトロニクス

3月12日発売

12800円（税別）

対応ハード	
PCエンジンDuo PCエンジンDuo-R LD-ROM²システム（レーザーアクティブ）	
スーパーCD-ROM²	＋ PCエンジン PCエンジンコアグラフィックス PCエンジンコアグラフィックスII PCエンジンスーパーグラフィックス PCエンジンLT

すでにハードに2Mが内蔵されてるDuo、Duo-Rやスーパー CD-ROM²ユーザーの人には、こっちの「アーケードカードDuo」だ。「Duo」は16MのRAMのみが内蔵されているカードだ。

Duoユーザーはこっちのカードだよ！

アーケードカード専用ソフト

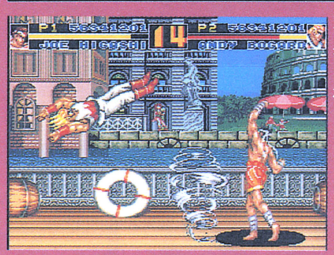
アーケードカード専用のソフトリスト

アーケードカード専用ソフトは、アーケードカードを持っていないと遊べないゲームだ。「アーケードカードDuo、Pro」を使用しないとゲームは動かないので注意してくれ。

前々から紹介している『餓狼伝説2』や『龍虎の拳』などは、こちらの専用ソフトに入るので、プレイしたいユーザーはアーケードカードを購入しないと遊べないぞ。

餓狼伝説2

ハドソン／3月12日発売／6900円



◀アーケードカードと同時発売になる「餓狼2」。とにかくデキは最高だ。詳しくは次のページを見てくれ。

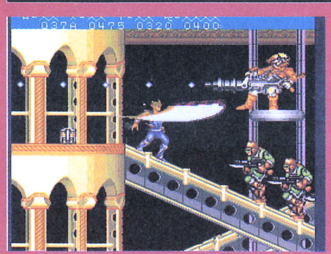
龍虎の拳

ハドソン／3月26日発売／6900円

◀噂のズーム画面も完全移植。迫力の対戦バトルが繰り広げられること間違いなしだぜ。詳しくは78ページを見てね。

ストライダー飛竜

NECアベニュー／発売日未定／価格未定



◀久々に情報のでた「飛竜」はアーケードカード専用ソフトになって登場。その分とてもよいものになりそうだぜ。

ワールドヒーローズ2

ハドソン／94年内発売予定／6900円

◀アーケードカードじゃないとできなかったゲームの一つ。まさに夢の移植ソフトといったところかな。

餓狼伝説SPECIAL

ハドソン／94年内発売予定／6900円

◀現在ゲームセンターで超人気の「餓狼スペ」も移植決定。今からゲームセンターで腕をみがいて待っていてくれ。

※「ワールドヒーローズ2」「餓狼伝説SPECIAL」はNEO-GEO版の写真です。

ーケードカード!2枚そろって新登場

アーケードカードPro

NECホームエレクトロニクス
3月12日発売
17800円(税別)

対応ハード

CD-ROM²＋
- PCエンジン
- PCエンジンコアグラフィックス
- PCエンジンコアグラフィックスII
- PCエンジンLT
- PCエンジン スーパーグラフィックス
- (CD-ROM²接続ケーブル)

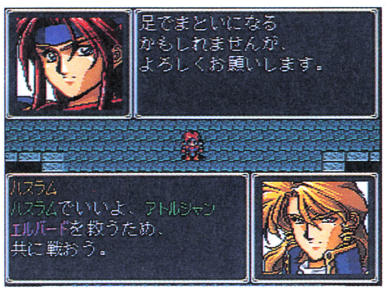
旧CD・ROM²ユーザーは、2Mのスーパーシステムカード分の性能もついた「アーケードカードPro」だ。2M分がプラスされているから、「アーケードカードDuo」より厚みがついているぞ。

CD・ROM² ユーザーはこっちのカードだよ!

両対応ってどーいうこと!?

両対応とは、アーケードカードでも、今までのスーパーシステムカードを使っても遊べるということだ。両対応ソフトでアーケードカードを使えばCDを読み込む回数が極度に減り、快適かつスピーディにゲームができることになる。また、『エメラルドドラゴン』のようにアーケードカードを使うことによってたくさんのセーブデータを保存できるようになるものもあるぞ。

つまりはアーケードカードを使う方がゲームをするにはもってこいだが、ちょっとお小遣いが足りなくてカードが買えない……という人は今までのスーパーシステムカードでも十分遊べるようなソフトのことなんだね。



◀ソフト側が対応していないとダメだ。

アーケードカード両対応ソフト

両対応ソフトリスト

両対応ソフトは上にも書いてあるように、アーケードカードでも今までのスーパーシステムカードでも遊べるソフトのことだ。

今後のPCのソフトが全て専用になるわけではないので、ちょっと様子を見たいというユーザーなら今までのスーパーシステムカードでも全然OK。逆に、ソフト側が対応していないといくらアーケードカードを使っていてもアクセスが少なくなったりしないので注意。

ブランディッシュ

NECホームエレクトロニクス／3月発売予定／価格未定

◀アクションRPGの人気ゲーム。マウスにも対応しているのでパソコン版のファンでも違和感なく遊べるぞ。

エメラルドドラゴン

NECホームエレクトロニクス／1月28日発売／7800円

◀来年の超目玉RPGも両対応。アーケードカードが発売されるより早く対応ソフトが出るなんて。先にカードなんて遊んでいよう。

『ぽっぷるメイル』

NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

『3×3 EYES』

NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

『サークII』

NECホームエレクトロニクス／発売日未定／価格未定

『フラッシュハイダース』

ライトスタッフ／12月19日発売／7800円

『聖戦士伝承〜雀卓の騎士〜』

日本物産／来春発売予定／価格未定

参入メーカーも決定!!

タイトルはまだナイショです

さらに、まだソフトタイトルは未定だけど、アーケードカード参入のメーカーさんも名乗りを挙げたぞ。さてどんなソフトをリリースしてくれるのでしょうか？　あのメーカーさんだからあんなゲームじゃないかな？　な〜んていろいろ想像してみてちょうだいね。

また、アーケードカード専用なのか両対応なのかは未定だけど、情報が出しだい、紹介していくのでわくわくしながら待っていてちょうだいね。

アートディンク
マイクロキャビン
レイフォース
日本テレネット
リバーヒルソフト
ヒューマン
東宝

©1994 HUDSON SOFT ©1993 SNK CORP. ©ADK
©NEC Avenue ©CAPCOM ©NEC Home Electronics, Ltd.
©メディアワークス ©グローディア／ライトスタッフ ©FALCOM

最新対応ソフト発売日決定!

さて、お待ちかねの対応第1弾、第2弾の発売決定ソフトをここで紹介していこう。

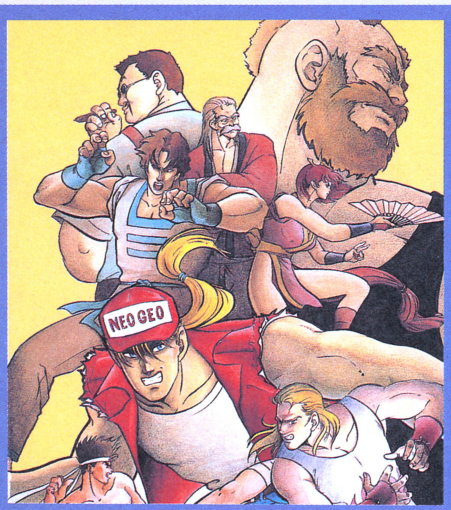
1994 3月12日 発売

発売が3月に伸びてしまったけれど、PC版『餓狼伝説2』は超すばらしい出来に仕上がっているので、ユーザー諸君はもうちょっとだけ待ってちょうだい。きっと待っただけの甲斐はあるはずだからね。

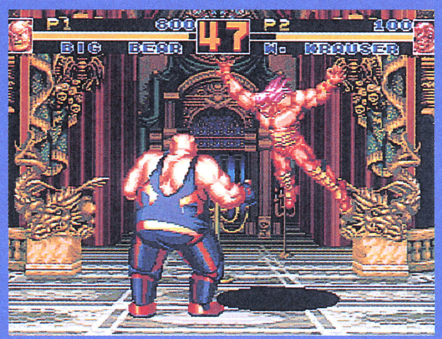
さらに、この「餓狼2」は、アーケードカードと同時発売。セットで買えば、その日にお家で遊べるぞ。

オリジナルのNEO・GEO版に忠実な移植で、アーケードでならしたみんなも絶対納得の「餓狼2」だ。パッドのボタン設定もついていて6ボタンパッドでも快適に遊べるぞ。ジョイスティックならなおさらグーだぞ。

目覚めよ!闘いに飢えた狼たち!!

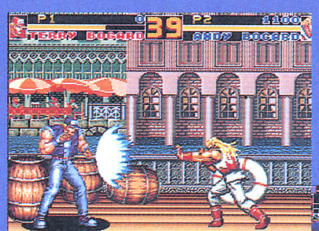


全てのキャラパターンがNEO·GEO版と同じだ!!



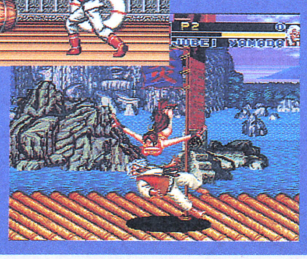
◀見事なまでのキャラの動き。PC版の出来はサイコーにいいぜ。

オリジナルのNEO・GEO版のデータをそっくりそのまま移植しているので、キャラパターンは一切省略されていない。このため、キャラの動きが非常にスムーズ。NEO・GEOで見たあの動きが君のお家のPCで完璧に再現されるってわけだ。これなら買う価値があるってもんでしょ。その完成度の高さを下の写真で見てちょうだい。



◀兄弟対決。アンディの斬影拳も出やすくなっている。使いまくれ。

◀ハリケーンアッパーもとっても出やすい。連発で撃てるぜ。



▶ムササビの舞もこの通り。別名、乳アタックという話もある……。

▶舞の超必殺技。必殺忍蜂。これも気持ちよいほどに出るぜ。

このポーズもちゃんとはいってるぜ!!

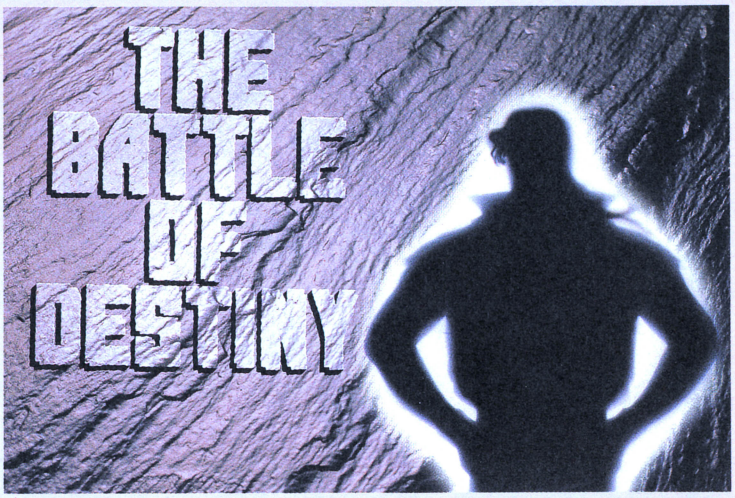
◀ホホホホと笑う舞の挑発ポーズ。もちろん声もバッチリ収録。

◀勝てば「日本一」で胸も揺れます。これだけ見られればいいでしょ?

©1994 HUDSON SOFT
©1993 SNK CORP

宿命の闘いが待つ戦場へ伝説の狼達が向かう―。

◀ジョーVSローレンス。白熱のバトルは相手を倒すまで続けられるのだ。

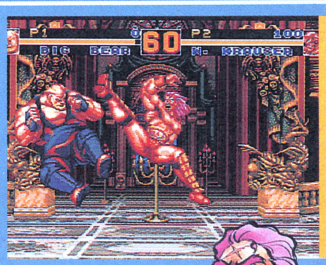


興奮のバトルステージも完全収録されているぜ!!

クラウザーと3闘士のステージも初公開だ!!

PC版では本邦初公開のクラウザー&3闘士ステージ。これも忠実に再現されているでしょ。クラウザーステージではちゃ～んと、画面がスクロールするところまで移植されているんだ。

もちろん、そのステージで闘う3闘士とクラウザーの強さもバッチリ移植されているぞ。中途半端な腕じゃエンディングにたどりつけないから覚悟するように。格闘ゲームは鍛練あるのみなのだ。

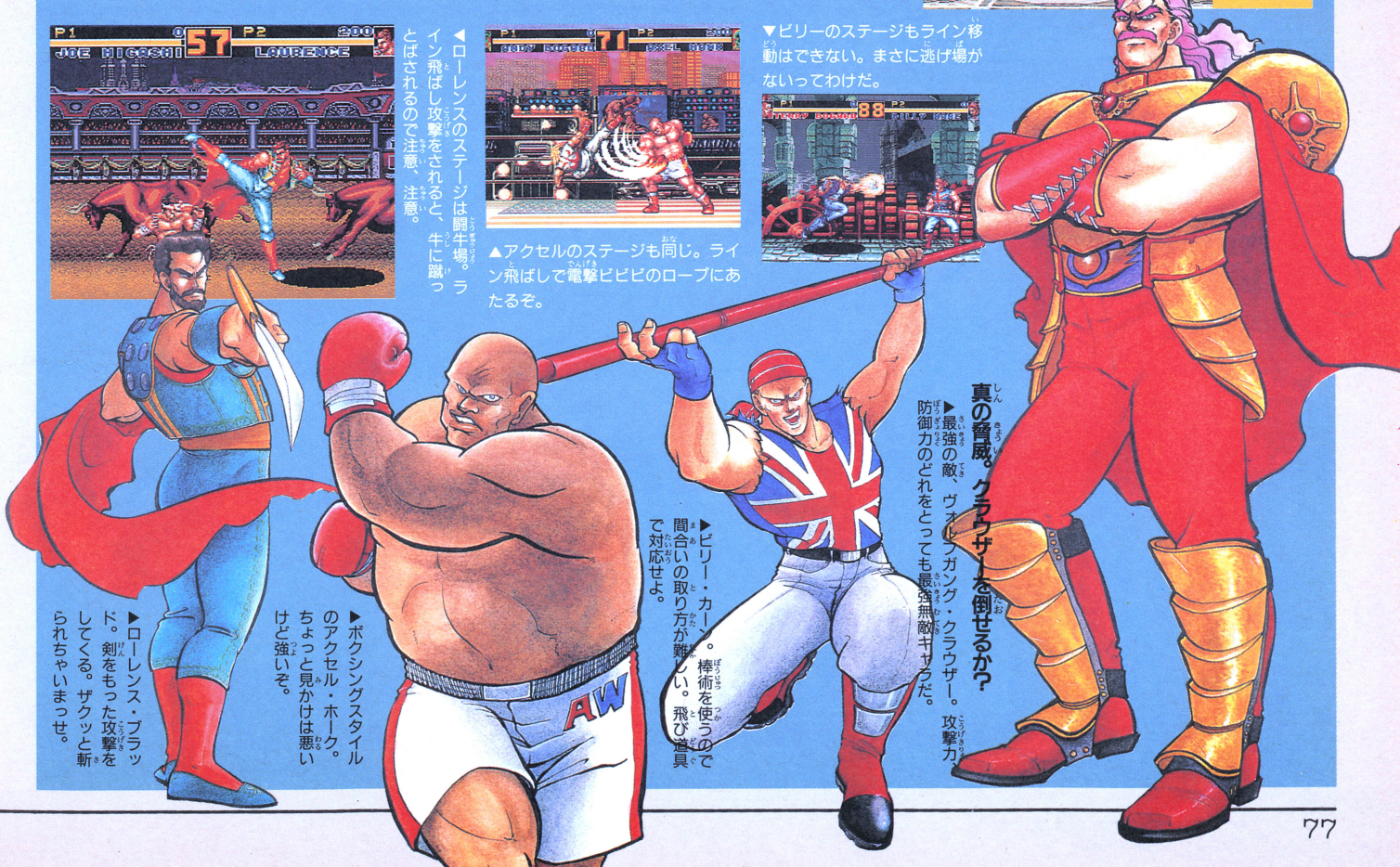


◀最後の敵はクラウザー。この強さにどこまで闘えるか？　腕の見せどころだ。

◀ローレンスのステージは闘牛場。ライン飛ばし攻撃をされると、牛に蹴っとばされるので注意、注意。

▲アクセルのステージも同じ。ライン飛ばしで電撃ビビビのロープにあたるぞ。

▼ビリーのステージもライン移動はできない。まさに逃げ場がないってわけだ。



真の脅威。クラウザーを倒せるか?

▶最強の敵、ヴォルフガング・クラウザー。攻撃力、防御力のどれをとっても最強無敵キャラだ。

▶ビリー・カーン。棒術を使うので間合いの取り方が難しい。飛び道具で対応せよ。

▶ボクシングスタイルのアクセル・ホーク。ちょっと見かけは悪いけど強いぞ。

▶ローレンス・ブラッド。剣をもった攻撃をしてくる。ザクッと斬られちゃいまっせ。

1994 3月26日 発売

「餓狼2」に引続きリリースが決定したのが、この『龍虎の拳』だ。同じく格闘ゲームの決定版がひと月に2本も出るんだから、ファンにはたまらないよね。

もちろんこの「龍虎」も「餓狼」に負けないくらいデキはいいので買って損はしないぞ。

これで、来春はお家のPCで格闘三昧の日々が過ごせるってわけだ。

今から待ち遠しくてたまらないでしょ。

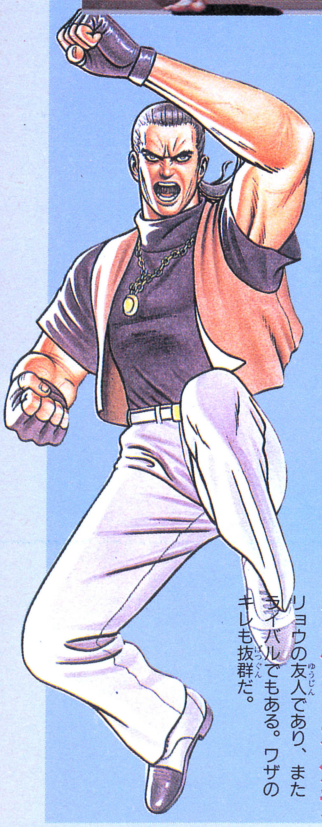
餓狼の次は龍虎で燃える格闘三昧!!

迫力のズーム画面も完全再現された!!

「龍虎」といえばズーム画面。接近すると画面がグーッと拡大されて迫力のサイズでゲームが楽しめるってわけだ。で、このデカいキャラが動く動く。大画面テレビで見ると、気の弱いお子様なら失神してしまうかもしれない……。

というのは大ウソだけど、それくらいの大迫力で楽しめるってこと。で、また技がハデで超イカス！　出し方もお約束系のコマンドが多いので、初心者でもすぐに出せるようになるはずだ。期待して発売を待つように。

主役はこの2人!その技をとくと見よ!!



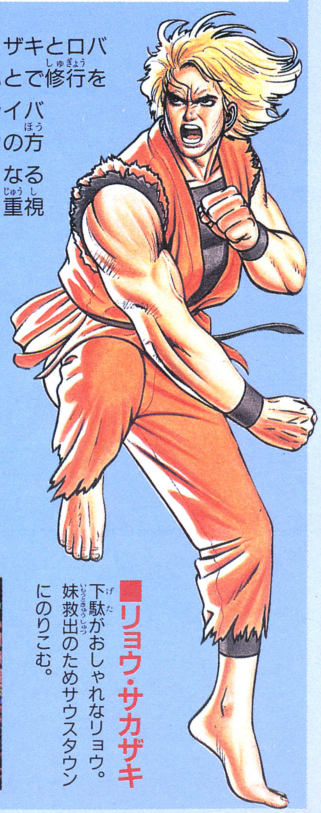
「龍虎」の主役がこの2人。リョウ・サカザキとロバート・ガルシアだ。2人とも同じ師匠のもとで修行をした身で、よき理解者でもあり、永遠のライバルでもある。使える技も同じだが、リョウの方がパワー重視タイプで攻撃のスキは大きくなるが威力はでかい。逆にロバートはスピード重視で、攻撃のスキは少ないが威力は小さい。どちらを使うかは君次第だ。

▲下のグリーンのバーが必殺技のバー。これがなくなると必殺技は出なくなる。挑発で敵のバーを減らせるんだ。

▲ロバート、リョウは同じ技を使う。あえてキャラ差をいうと、リョウがパワーでロバートがスピードタイプだ。

◀挑発をして敵の必殺技ゲージを減らせ。これも「龍虎」の特徴の1つだぜ。

▶必殺技の破壊力はダテじゃない。ここぞという時にお見舞してやろうぜ。



■リョウ・サカザキ
下駄がおしゃれなリョウ。妹救出のためサウスタウンにのりこむ。

■ロバート・ガルシア
リョウの友人であり、またライバルでもある。ワザのキレも抜群だ。

©1994 HUDSON SOFT
©1992 SNK CORP

白熱のVSモードも迫力再現! 燃えなきゃウソだ!

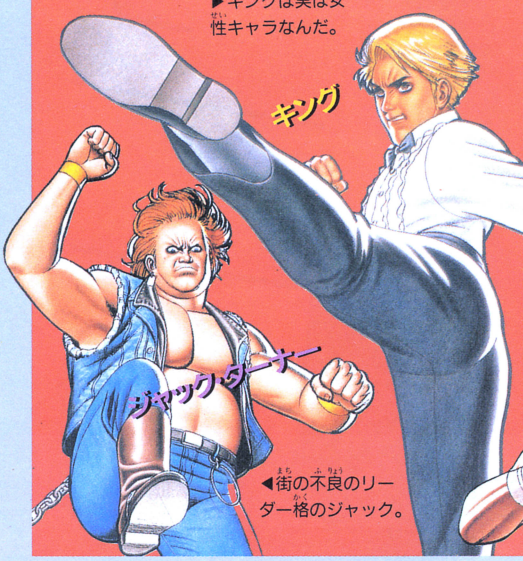
8人のプレイヤーからキャラを選択せよ!

登場キャラ8人の中から選択して対戦プレイが可能だ。各キャラは当然、いくつかの必殺技を持っていて、プレイ中にガンガン使うことができるぞ。また、ストーリーモードでは修得しないと使えなかったリョウ、ロバートの最後の必殺技も、対戦プレイなら、いきなり使うことができる。これを使えばリョウ、ロバートが有利かと思いきや、そ〜んなことは関係なし。使うプレイヤーの腕次第だからね。だから、キャラ差で負けた！なんて言わせないぞ。どのキャラもじっくり使えば条件は同じなのだ。

◀やるなら対戦！　互いの技をフルに使って勝負するのだ。見せ場を作るのも格闘ユーザーならお約束だぞ。

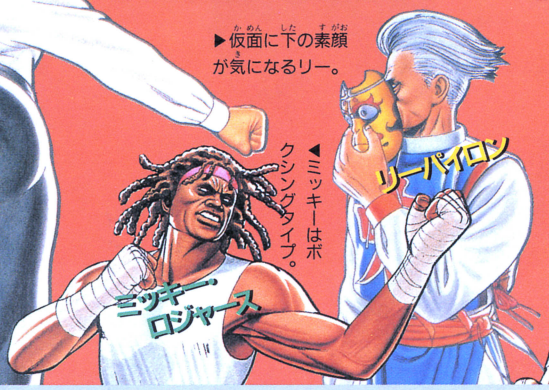
◀ストーリーモードでは使えなかったキャラの必殺技を使う快感。これがたまらない。

◀身の軽いリー・パイロンなら相手を翻弄することができる。キャラの特徴をつかめ！



▶キングは実は女性キャラなんだ。

◀街の不良のリーダー格のジャック。



▶仮面に下の素顔が気になるリー。

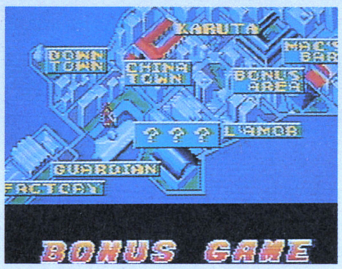
◀ミッキーはボクシングタイプ。

▼ジョンは現役軍人だ。強いぞ。

▶純和風の藤堂。赤胴が素敵だ。

同キャラ対戦もOK! ストリーモードも忠実移植だ!

◀対戦時では同キャラもOK。色違いで対戦プレイができるので大丈夫だ。



◀ストーリーモードではサウスタウンを進みながら物語は進行していくぞ。

◀さらわれたリョウの妹を救うため、襲いかかる敵を倒して進んでいくんだ。

ボーナスステージもちゃんと収録されているぜ!

◀オープニング場面もちゃんと収録。BGMもCDだから超かっこいいぜ。

◀ボーナスステージももちろんあります。成功するととってもいいことがあるんだよね。

◀タイミングの取り方が難しいけど、がんばってみると、はい、この通り。

小学館

ダイコム。

付録1 ポプコムお歳暮ディスク 特選ソフト詰め合わせ

『ファイナルブレイカー』&『ドラゴンハーフ』

システムソフトのSFストラテジックRPG『ファイナルブレイカー』とマイクロキャビンのRPG『ドラゴンハーフ』をカップリングした超ラッキーな一枚。キミの冬休みがRPG漬けになること間違いなし!

付録2

別冊「年末パソコン購入ガイド」

最新機種からユーザーのタイプ別オススメモデルまで、パソコン選びのポイントを総チェック。ショップに行く前に絶対知っておきたい情報満載だよ。

ポプコム1月号は、行く年、来る年、新作ゲーム大ラッシュ。

特集 新作パーフェクトガイド'93〜'94

年末年始の話題作、大作ソフトを徹底ガイド。一挙32ページの闘魂企画だ!

『A.Ⅳ.』『三國志Ⅳ』『ドラスレ英雄伝説Ⅲ』『零戦記』
『ウルティマ・アンダーワールド』『提督の決断Ⅱ』
『ダンジョンマスターⅡ』『リバーサー』
『アマランスⅢ』『銀河英雄伝説ⅢSP』
『ディアドラム』『ウィザードリィCDS』…

MAGAZINE FOR GAME KIDS & GIRLS

POPCOM

月刊ポプコム 1月号 12月8日(水)発売 特別定価720円(税込)

早いものでもう年の瀬。なんか10月の記憶が抜けてる気がする……。ま、いいか。何ごともなかったし、よかった、よかった。

憩いのコピー館

POINT＋1

●佐賀県／ガマ

♪ダルシムったって〜、悲しくったって〜
コートの中では平気なの……

「日本代表にダルシムがいればなぁ……」
「父ちゃん、もうそれは言わない約束だろ」

●千葉県／安藤充謙

♪与サークⅠ・Ⅱをきる〜
ヘイレイ・フォース……

「日本代表に与作がいればなぁ……」
「与作はサッカー選手じゃないよ、父ちゃん」
「ゴールポストきり倒せば、あのシュートは入んなかったのにな」「おいおい……」

●香川県／MS紗亜雅

悪化状態頭髪、誰そら？　アルシンド
（悪魔城伝説ドラキュラ　血のロンド）

「94のWカップがなによ。そんなことで大騒ぎするんじゃないわよ。あたしなんか79のAカップよ。小さくって悪かったわね！」
「姉ちゃ〜ん、誰もそんな話してねぇよ〜」

●石川県／ロングさんⅡ世

♪風霧、風霧、もう、これっきりですか〜

「父ちゃん、寿司くいたいよ〜」「ダメでぇ、母ちゃんたら、イラクが憎いからって、イクラばっか食うんだもの」

●大分県／ミネターX

ウィザードリィ（白鳥）
麗子でございます

「ふん、なにがシラトリよ。お高くとまるんじゃないわよ。あたしなんかシラミとりよ。毛ジラミ。Hな想像するんじゃないわよ。ネコのよ」
「姉ちゃ〜ん、ちっとも自慢になってねぇよ」

●東京都／アガコ

鈴木アンジェラス（杏樹です）

「ふん、なにがアンジェラスよ。かまととぶるんじゃないわよ。あたしなんか、ネコジャラシよ」「だからなんなんだよ、姉ちゃ〜ん」

●沖縄県／ふぁんく

ゴム長でヤボ用（信長の野望）

「母ちゃん、氷のうがないからって、ゴム長に氷いれて頭にのせんのやめとくれよ！」

●茨城県／テクニカルオクトパス

利尻行き切符（シルキーリップ）

「これが利尻か。ぷよぷよしていいもんだな」
「利尻は北海道の北にある島。そりゃ、女子生徒のオシリっすよ、先生！」

●愛知県／ラブ牧瀬里穂

雨降って、ジ・アトラス

「わしも若い頃は、よく地図をかいて、航海したっけなぁ」「おいおい、そりゃ航海じゃなくて後悔！　寝小便の話じゃねぇ〜よ〜、父ちゃん！」

●岐阜県／たけうま

新メガ未完成（真・女神転生）

「セガから新ハードが出るのか……」「なに感心してんだい。おまえの父ちゃんだって、むかしは背中からハト出せたんだよ、ねェ」
「母ちゃん、奇術の話じゃないっての！」

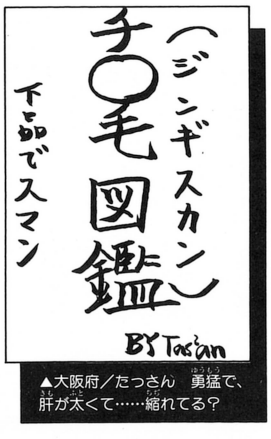
●広島県／まんが王子

よし、もっといい刺激（吉本新喜劇）

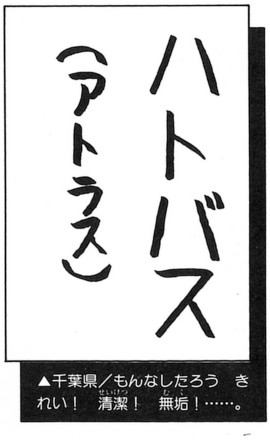
「さすが関西のくいもの屋は刺激的だなっ」
「先生、これって〝食い倒れ〟じゃなくて、〝食い逃げ〟じゃないっすか？……」

▲奈良県／両津勘吉　な・まえ・を・羅列・した・だけ・ね？

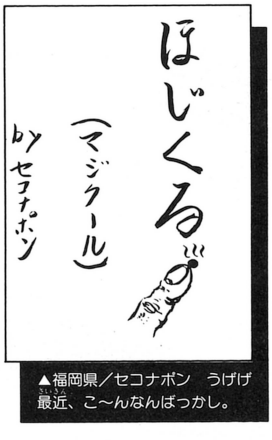
▲東京都／AAA　ニコチャン大王？　やっぱ、こんなのやだ。



▲大阪府／たっさん　勇猛で、肝が太くて……縮れてる？



▲千葉県／もんなしたろう　きれい！　清潔！　無垢！……。



▲福岡県／セコナポン　うげげ最近、こ〜んなんばっかし。

POINT+2

Tokyo-Dome とーきょー どーも

あなたと私の心の交流の場（大ウソ）

僕には今、好きな娘がいます。この前、勇気をふりしぼって彼女に告白したのですが、それ以来僕のことを避けているようなんです。でも彼女に返事を聞くだけの勇気はありません。こんな僕はどうしたらいいんでしょうか？　（兵庫県／芥子）

あ…うん、返事、ね…。彼女は君が告白して以来君を避けていて、んでもって告白の返事はしてくれていない、と…。芥子くん、それはっきり言ってアレなんじゃないの？　アレ。…え〜つまりだな、…ダメだ！　僕にはとても言えない！　**そりゃどう考えても見込みがない!!**　とか、**あきらかにフラレている!!**　なんてことは、残酷すぎてとても言えない…。

そうだ分かったぞ！　実は彼女も君のことが好きなのだ。でも彼女は、君のような素敵な男性（編集部独自予想）に自分は釣り合わないわ…そう思って身を引いているのだ!!　それで君を避けているのだ!!　な〜るほどね、こりゃお釈迦様もビックリの意外な真相だわ。…そう思ってあきらめるってのは、どかな？

ばかな僕は近所の小学2年生にSFC版ストIIターボで負けてしまいました。ぜひとも対戦で勝つ極意を教えてください。

（岡山県／侍魂）

バカなこととストIIの強さは関係ないような気もするが、たしかにストIIでは頭脳戦も勝つために重要な要素だ。そこで、まず頭をよくすることから始めるといいだろう。具体的には毎日しっかりと勉強する。よく運動する。困っている人がいたら走って行って助けるなどだ…。と、PTAも思わずニッコリなことをやったところでストIIに強くなるわきゃない。ではどうすればいいか？　言うまでもなく、「勝つ」ということは「負けない」ということだ。つまり負けなければいいということになる。ではどうすれば負けないか？　これは簡単だ。ストIIをやらなきゃいいのだ。やらなきゃ負けることはない。負けないということは、勝つということでもあるのだ。ここでなるほど、と思った君。もっと勉強したほうがいいゾ。

ちくしょう！　最近全然ハガキが載らねえぞ!!　そうか分かったぞ、俺がこの前からハガキを封筒でまとめて送るようになったから、「こんなセコイ奴はボツにしてやるぜ、ヘイヘイッ！」とか言って俺のハガキをシュレッダーでボロボロにしてやがるな！　今度爆弾詰め込んだ小包届けてやるぞ、覚悟しとけよ!!　（神奈川県／ほんだらららった）

参考までに、編集部にはシュレッダーなんて高価なものはありません。だからボツハガキを処理するときも、隣にある集○社に忍び込んでコソコソと切り刻んでいます（ウソ）。

で、別にハガキを封筒でまとめて送ると掲載率が下がるなんてことはありません。安心してね。だから爆弾を送るのはカンベン…ん、待てよ。編集部に爆弾が来ると…爆発する…編集部がメチャクチャになる…、するってえと仕事ができなくなる…。ほんだらららったよ、これからお前のハガキはいっ〜しょ〜ボツ!!　だから頼む。爆弾送ってぇ〜。ね、ね、お願いだから送ってね。ね!!

礼を言うぞ。というのはいつ礼を言ってもらえるのですか？　（東京都／AAA）

礼ね。オーレイ…なんちて。なんて思わず世界が微笑む芸術的な冗談はどうでもいいとして、質問の件だがたしかによくマンガなどで言う「礼を言うぞ」という使い方はヘンだ。後で礼を言っているような雰囲気もないしな。正しくは「礼を言うぞ、ありがとう」であるべきだ。ここを読んでいるマンガ家の皆様、これからはこう書いてね。

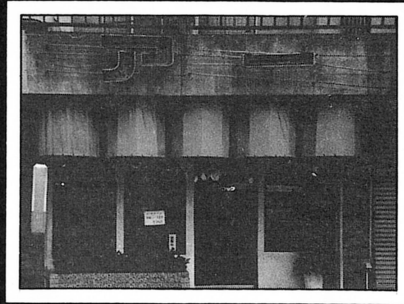
月Pは何K企業ですか？　（千葉県／グレイトGSR−4）

ん〜とね、まず「汚い」。ゴキブリがいっぱいいるからな。「きつい」。これはマジできついぞ、僕ももう何日も泊まって仕事している。「臭い」。僕のように泊まっている人間が何人もいるからかなり臭い。さっきメーカーの人が来たら悪臭のあまり編集部の入り口でいきなりぶっ倒れたぞ。「危険」。悪臭で人が倒れるくらいだからかなり危険だ。寝てない僕ももう危険だ。「苦しい」。早く家に帰ってグッスリ眠りたいぞ…。「悲しい」。帰りたい…。「気が変になる」。帰りたいよう…。「恋しい」。暖かい布団が恋しいよぅ…。とまぁ、数え切れないくらいKだ。…Kaえりたい…。

POINT+3

街の遊撃写 まちのゆうげきしゃ

最近傑作が数多く集まる当コーナー。今月はグランプリ最後ということもあり、まさに傑作ぞろいだったのだ。う〜む、しかし当初の企画とは違って、Hな写真は全然来ないのぅ…（んな企画はねーよ）。



▲千葉県／安藤充謙
なんだこりゃ？　一体なんの店だ!?

▲埼玉県／山崎国満
出た！　昇竜拳シリーズ。

大都会派 ド田舎派

ポイント＋1

究極の対決!

今月の対決：大都会VSド田舎

『満員電車で女子高生やOLの香かぐわしいエキスをかいだ日にゃ、田舎には戻れないね』（兵庫県／最低月P男）

『女子高生のスカートの短さで都会の勝ち』（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）

★おまえら…。

『田舎はテレビ局が少なくてセーラームーンが見られません。…都会の勝ち』（愛知県／山口隆二）

『競馬場があるから、都会の勝ちだよね』（大阪府／女郎花）

『都会がいい。もう田舎はあきました』（京都府／レシッピな狂市）

『わしゃ田舎派じゃあ！　理由はゲーセンが1プレイ20、30円とやすいからじゃあ！いいだろう！』（兵庫県／ジャンヌァ）

『犬の散歩で犬が大便をしても、田舎なら後始末しなくていいもんね』（岐阜県／三井生命）

『「田舎みそ」はあるけど「都会みそ」はない。だから田舎の勝ち！』（石川県／ロングさんII世）

『月Pを3日遅れでしか買えない俺達の気持ちは都会モンには分かるまい』（佐賀県／ガマ）

『近所の畑からスイカを盗み食いするスリルは都会人間には分かるまい』（大分県／ミスターX）

★…おいおい。

▲愛知県／ラブ牧瀬里穂

▲新潟県／越後屋都

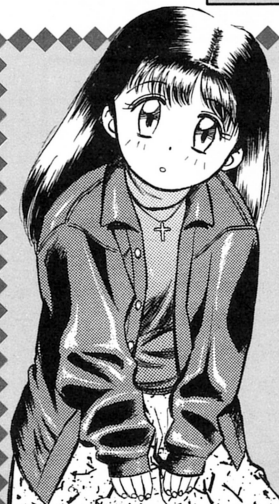
今月の決着！

ほとんどが悪口の言い合いにしかならなかった今回のVS。思ったより僅差(?)ながら大都会派の勝ち!!　さて次の対決は…2月号「外見VS中身」。3月号はちょっと恐いが…「春麗VS不知火舞」！　これぞ究極の対決か!?　アイデアは東京都／ヒサヤ大国道くん！　＋1!!

応募ハガキ総数	53通	応募ハガキ総数	47通

女の子天国 秘密の花園だより♥

POINT＋1



◀東京都／きゅう太郎　僕もガルフォ。でも正確にはバビー使いなのだ。ガルフォはおまけ。

◀兵庫県／夕樹タケル　おばけ屋敷やったら負傷者だして、えらく怒られたことがある。

◀愛媛県／びくとりい　なんか、今年は夏もなければ秋もなかった。まあ冬はスキーがあるし。

◀東京都／ばせみ　本か…。読んでないの家に三百冊くらいある。…本屋でもやろうかなぁ…。

◀福岡県／進ちえれすた　沖縄はねーちゃん奇麗!?　仕事捨てて今すぐ行くぅ（現実逃避中）。

◀東京都／くえけけ　僕も最近夜ふかしてます。だいたい朝日見てから寝てます（号泣）。

◀新潟県／夜瀬麻人　もう体育祭は終ったの？まだだったらつらいのはこれから…。

◀埼玉県／すばるさいか　有森選手と!?　それはおめでとう。いい記念になったね

◀東京都／7月みか　髪長いと大変だと思うけどね。シャンプーとか手入れとか。

ストⅡ屋根の下に…

POINT＋1

『エロ本腹あたため拳』
カバンを持っていないときにエロ本を買って、服の下に隠しズボンにはさむ荒技。夏場は汗がつくので注意。（兵庫県／ファルコム野郎）

『大丈夫、死にはせん』
指導者の使う技。（石川県／ロングさんⅡ世）

『ソニックブーム！』
セガの某ゲームが流行っているとき、メガドラユーザーという言葉。（岐阜県／たけうま）

『最大奥義！月に代わって掲載よ！』
ムーンクリス○ルパワーで掲載率を上げる、月P編集部の弱点をうまくついた技。
（茨城県／カットビ孫策君）

おさまつくんコーナー

POINT＋1

●『マーシャルチャンピオン』で、上上下下左右左右ⅠⅢⅢⅡと入力すると、スゴイ必殺技がでるという。
（神奈川県／カールスモーキー石井）
★でないでない。…でたりして。

●某スターボウ○ングに出ている人は、絶対にスターではないと思う…。
（山口県／透明人間）

●メモリベース128を見ていたら、昔このコーナーにあった「こんなものいらない！」に載っていた「1人用マルチタップ」を思い出したよ。
（奈良県／両津勘吉）

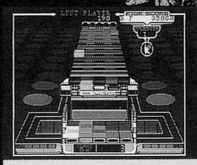
●『ドラキュラX』で、リヒターはマリアにお前にはムリだなんて言っているが、明らかにマリアのほうが強いぞ…。
（愛知県／ラヴ牧瀬里穂）

遥かなる広辞苑

支離滅レッズ
【悪夢】勝てないこと。
（三重県／劉備玄徳）ポイント+2

GAME-CHRONICLE ゲーム年代記

クラックス



▲テンゲン／90年10月26日／5400円／Huカード／パズル

POINT＋1

数ある落下型パズルゲームの中でも、このゲームはかなり面白い1本だ。落ちてくるタイルをキャッチ、それをうまく並べて消していく単純なルールのゲームだが、コラムスのように連鎖反応で消すこともでき、技を追求する楽しさもある。また、マニュアルもとても面白く、これを見るためだけでも買う価値があると思う。是非プレイすることをすすめる。
広島県／まんが王子

君の好きな隠名作の紹介文を170文字程度で書いてどんどん送ってくれ！

愛［AI］のデュエットまんがでWINK

編集部がハガキの山に埋まってしまうほど(ちょっとウソ)盛り上がったグランプリ。ついに今月でラストとなった。結果は来月号で大発表!!　結果はだいたい分かるが…期待して待て!!

POINT＋1

まんが163号

◀愛知県／村人A　なぜこのネタはこんなに人気があるのか!?　書くことないぞカンベンしてくれ!!

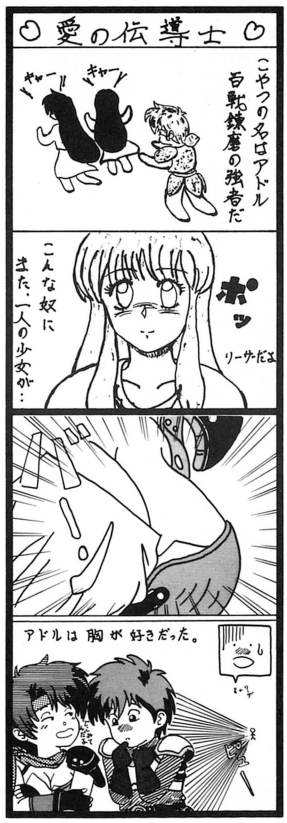
◀鳥取県／さらめっこ　このヒーローカオスだな…。どうでもいいけど、手に持つ悪魔がかわいい…。

まんが165号

◀北海道／制叱迦童子　すべてのシリーズで彼女を作り歩くアドル。今回の獲物はリーザなのか?

◀愛知県／村人A　タイトルに隠されたイースの秘密とはこれのことだったのか…。

まんが165号



◀北海道／制…この名前なんて読むの?　しかし愛の電動…もとい伝導士ってナンだなぁ。

◀千葉県／くおん　こ、このアドルの物欲しそうな目は…。まぁ、たしかにカーナの胸は…むぅう。

最上悲劇

POINT＋1

悲劇カンゲキ

●これが載る頃、私は孤独だろう。
（愛知県／金の鯱屋）

悲劇サイコー

●じいさんの墓に彫られている名前が、誤植だったよ。（三重県／劉備玄徳）

●新しく買った彫刻刀で、一番最初に彫ったものが自分の指だった。（北海道／志）

●世の中が不況だと、落ちていたエロ本も落ちていなくて大変迷惑だ。なんとかして欲しい。（高知県／ヤヨペッティ）

●隣の家の預りもののまんじゅうを間違って食べてしまった。どうしよう。でもうまかった。またこないかな…。（沖縄県／爆音小僧）

●長年いじめられてきたヤツの反撃ほど恐いものはないと身をもって知った僕。
（高知県／自称・舞は俺の物）

●ウチの前の家の玄関に、ドス黒い扉がついたよ。そういえば、最近よく窓まで黒い高級車を見るよ…。（愛知県／金の鯱屋）

●クラスの男子が、私のブルマー姿の写真をHな本に投稿していた。（新潟県／ふじい志乃舞）

★志乃舞…今度その本送れよ…。

んな奴ぁいね〜よ。プロデーマー列伝

POINT＋1

『新加瀬大周に続き、加瀬大周Rが登場するらしい』
（神奈川県／真池寂騒）

★スーパー加瀬大周かも知れないぞ。

『まだストⅡというゲームをよく知らなかったころ、ザンギエフの必殺技は、髪型からしてアイスラッガーだと信じていた』（大分県／ミネターX）

『某クイズ王は、最近ますます太ったような気がする』
（石川県／ロングさんⅡ世）

『猿並に毛深い僕の父だけど、頭はカッパ並に薄い』
（愛知県／プリプリ博士）

『友人Kが「月に代わっておしおきされたいなぁ」とため息まじりにつぶやいていた』（茨城県／やつくん）

『私はまだ幼かったころ、大人の手の甲の血管は、中にミミズが入っているのだと信じていた』
（岐阜県／ウェニカ）

★あっ、僕もそう思っていたことがあったわ。

POINTリスト!

ついにラストとなったニンジングランプリ。今回が最後の途中集計結果だ。最終結果は来月発表するぞ！…だいたい分かるか。

【21ポイント】
●安藤充兼
【20ポイント】
●ラヴ牧瀬里穂
【17ポイント】
●イシュト・ヴァーン
●女郎花
【13ポイント】
●芥子
【11ポイント】
●ミネターX
●いかす三陸
【10ポイント】
●カールスモンキー石井
●透明人間
【8ポイント】
●劉備玄徳
●AAA
●たすく
●CAR-Ⅱ
●スーパー毒卍丸
【7ポイント】
●ラヴ久川綾
●光圀
●たっさん

以上だ！　一部で噂された集計ミスは今月号で修正してある。ゴメン！許してね。

まんが168号

◀愛知県／たすく　単なるケンカバカではないかと言われる隆。彼の見つけた新たな標的の運命は？

◀東京都／「ナイアトラルホテップ」みのがめ　みのがめこんなんばっかり…。侍魂のエンディングだよ。

まんが168号

◀愛知県／たすく　独自の技を多く持つ餓狼戦士達に、隆は一体どうやって戦う!?

◀愛知県／ブリブヒリ戦士　やはりダメか…。でも旋風脚なら当たりそう。足グルグル回すし。

愛のデュエットまんがでWINK 次号のお題

まんが169号

◀石川県／ロングさんⅡ世　少年の見たゲーム・オンの秘密とは？

まんが170号

◀埼玉県／上々涼風　これではよけいカオスになりそう…。

まんが171号

◀大阪府／ダック　…ちょっと載せるのが恐いですね…。

まんが172号

◀千葉県／川村宗史　…けっこう載せるのが恐いですね……。

イラスト喫茶 PEACOCK（ピーコック） POINT+1

カフェロワイヤル賞

▲神奈川県／ズームイン杉田さん　魔剣道では、ドロさんが好きっス。3COCK

▲愛知県／しのりんさん　パワフルでよい！特に胸が!!1COCK

▲神奈川県/北条拓也さん　アドルはサッカーにあうね。1COCK

▲千葉県／芽々清さん　1度はやりたいバンジージャンプ。1COCK

色紙は上位3名にプレゼント。とさせて下さい！

▲香川県／MS紗亜雅さん　この組み合わせは2枚目っす。1COCK

▲千葉県／ねお威江華さん　合格おめでとうねっ！1COCK

▲福島県／安積達生さん　そろそろ連絡先教えて。1COCK

服のデザインは埼玉県…すばるれいみさん

★てなことで今月で募集は終わり！最後の締め切りは1月1日の消し印まで有効ってことでよろしくたのむぞっ!!

★今月はバンジー**スポーツ特集**

ジャンプやビリヤードはスポーツなの？なんてヤボはいいっこなし！見田画伯のマンガのとーり、このコーナーもあと2回!!短い命だったけど、読者のみんなには本当、感謝してるよ！最後まで楽しくて、ちょっぴりHなページにするから、みんなも応援よろしくたのむぜっっ!!

◀**見田画伯**　イラスト係で当店の常連さん。カルトな人気をほこるマンガ家。

◀**マスター増田**　コメント係で当店の店長。投稿イラストをながめるのが大好き。

▲滋賀県／榊かるらさん　水着はおやくそくでしょう。

▲新潟県／越後屋都さん　受験がんばってね!!

▲大阪府／Mリンクさん　実物観たとはうらやましい。

▲兵庫県／片瀬いちるさん　メチャ強そうなチーム…。

ロイヤルミルクティー賞

▲神奈川県／17号さん　そーかァ？幻庵もなかなか味のあるキャラだぞ？3COCK

カフェカプチーノ賞

▲群馬県／蒼樹さん　目がよい！餓狼ってバスケのイメージあんのかな？3COCK

▲神奈川県／軽装騎兵さん　胸じゃなくグローブなのね。

▲北海道／一ノ瀬更紗さん　次はシャルロットね!!

▲静岡県／夢月さん　阿国とバスケとはミスマッチ。

▲宮崎県／覇留那さん　世間はせまいねェ。(しみじみ)

ラクガキギャラリー

▲静岡県／ルパン娘さん

▲愛知県／ぐゆう大師さん

▼青川県／MOの紗亜雅さん

見田画伯の宣伝コーナー!!

もうすぐ発売するドラゴンハーフのRPGのグラフィックサンプル集を見てびっくり。驚くほど僕の絵にそっくりなのです！瞳の黒ラインから輪郭の感じ、極太の太モモまで完璧に再現!!ああ原画の方ありがとう!!

POINT+1

うおりゃー大橋館長の

怪力美術館

かいりきびじゅつかん

12月号のブリブリ博士君の相談事に読者からアドバイスが来たRよ～。

ブリブリ博士!!

あなたは多分、女の子も"異性"として強く意識しすぎているのだと思います。もっと時はペペや健とかと一緒に(別れて)遊びに(かまって)行くといいです。変なコンプレックスは一気にさらけだしてしまえ♡

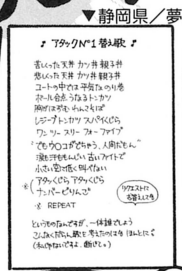
な～るほど!!
グループで遊園地か!!
いいにゃ～。青春だな！
そう言えば、ワガハイにもそういう思い出があるな。
失なわれし青春の日々よ。
チクショーなんか涙が…。

これが一番いい解決策Rね!!

たそがれてしまうきょうこのごろ

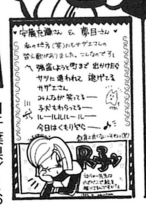
▶三重県／劉備玄徳…しょうもないシャレも丁寧な絵をつけると最高R。

▼静岡県／夢月



▶兵庫県／芥子

◀千葉県／くおん…どこがR子かわからんが…ええぞ。



▲福岡県／ないしーな…某かえ歌第2弾。R子がカワイイな。

▲山形県／ベベラ…オーマイゴッ!! R子が笑えます。

▲茨城県／ぼに…手塚先生風なら全身を描かないと似ないゾ。

▲東京都／進め！ナンパ少年…んばば!! 体も描いてほしいね。

▲神奈川県／サイボーグ歌丸FX…よせ他ゲーム誌ネタは!!

リクエストに答えてくれてサンキュー!!

◀高知県／ヤコベッティ…これ描くの時間かかったろ？
▼新潟県／くすのき越後…R子のオヤジか!?

▶宮城県／いかす三陸…出た!! エグイものシリーズ!! もうイヤ～ン!!

▲沖縄県／あっくすばとら…PCエンジンフェ／メノン!!

▲東京都／イシュトヴァーン…ぼりのぶゆき風もいいわァ。

▲神奈川県／篠原仁…宮崎駿風の巨乳R子も見てみたいなァ。

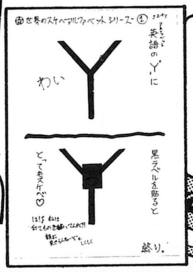
▲兵庫県／光圀…吾輩、元レスラーでなく、元大リーガーよ。

▶香川県／MS沙亜羅

さて…今月の最後の作品は、このページにふさわしくない力作一生懸命に描いてくれてありがとう!!

春麗!! かぁ～い!! 乳出さん乳!!

▲愛知県／たすく…おお、これは…もっとリアルに見たい!!
▼長崎県／S2＋



ヘア写真集といえば…山本リンダさんへ。あっ毛までだしておめでとうございます。

わっびっくり!! あ～なんだ、流行のヘア写真集かと思ったR!

▶東京都／AAA…ウハハハ、そーゆーのあるある!!…というあるあるネタだな。おかしい!! 続編を期待するゾイ!!

11月号ビッグプレゼント当選者発表

①パワーリーグ'93（5名）
青森県　嶋田　操
福井県　中山達也
広島県　野澤富雄
香川県　高木健一
愛媛県　矢野敏哉

②真・女神転生（5名）
宮城県　永井伸幸
埼玉県　三村朋子
東京都　和泉　淳
大分県　福永智之
沖縄県　照屋　忍

③風の伝説ザナドゥポストカードセット（10名）
岩手県　滝浦友恵
千葉県　周東英高
富山県　八十島理恵子
愛知県　大崎久美
京都府　川端友和
兵庫県　曽我部愛子
奈良県　狩塚俊和
高知県　中田一彦
大分県　高嶋孝成
宮崎県　久島一夫

④イースノートセット（10名）
千葉県　高橋吉章
神奈川県　鹿島　淳
福井県　高松大雄
愛知県　前田淳一
大阪府　今井一歩
岡山県　小林史幸
広島県　上網真琴
香川県　坂下雅人
愛媛県　玉井理沙
福岡県　石迫邦人

⑤ダウンタウンヒーロー（2名）
宮城県　高橋健一
大阪府　大和佳史

⑥めざせ大関（3名）
神奈川県　加藤　博
愛知県　川津欣也
愛知県　井上忠明

⑦拳闘士PART2（2名）
群馬県　久保一彦
山口県　中濱良太郎

⑧PCココロン（5名）
秋田県　戸田光信
茨城県　高石大輔
栃木県　大竹淳也
富山県　安藤康太郎
石川県　西出律子

⑨どらぼっちゃん文具セット（10名）
北海道　高松真里
青森県　鳴海　貴
埼玉県　成田健二
東京都　近藤　愛
神奈川県　斉藤雅也
富山県　堀井誠一
静岡県　石田奈菜子
愛知県　土井雅賀
大阪府　秋山陽子
和歌山県　辻本恭子

⑩キャラクターズ鈴鹿テレカ（5名）
栃木県　篠崎貴幸
千葉県　内藤晴信
東京都　野村千代子
神奈川県　門眞博幸
徳島県　後藤田拓也

⑪誕生テレカ（3名）
千葉県　笹岡泰彦
兵庫県　浜良太郎
高知県　岡林勇太

⑫コードレスヘッドホン（2名）
東京都　井田吾郎
京都府　片山達朗

⑬ちゃんこまくら若さま貴さま（3名）
北海道　伊藤久仁子
岐阜県　山田安昭
兵庫県　楠瀬明男

⑭DWOスクリューボンバー2体セット（6名）
北海道　岩田有希子
千葉県　伊藤彰亮
東京都　佐藤　忍
神奈川県　風間　望
愛知県　奥山明伸
大阪府　大山喜博

⑮つっぱり大相撲平成版（5名）
新潟県　石川　康
愛知県　近藤英明
大阪府　山篠　健
香川県　内藤睦人
福岡県　石川裕涼

⑯ストIIダッシュ（5名）
宮城県　高橋正芳
千葉県　宍倉和也
島根県　金筑　誠
広島県　坂本大昌
熊本県　坂本佑司

⑰ファイプロ3（5名）
北海道　東中　学
埼玉県　早川秀輝
石川県　西田　明
大阪府　朝田勝幸
香川県　高橋博文

⑱ワールドヒーローズ（5名）
秋田県　藤原陽介
埼玉県　関根武彦
神奈川県　井田　聡
新潟県　高橋和隆
島根県　小島修二

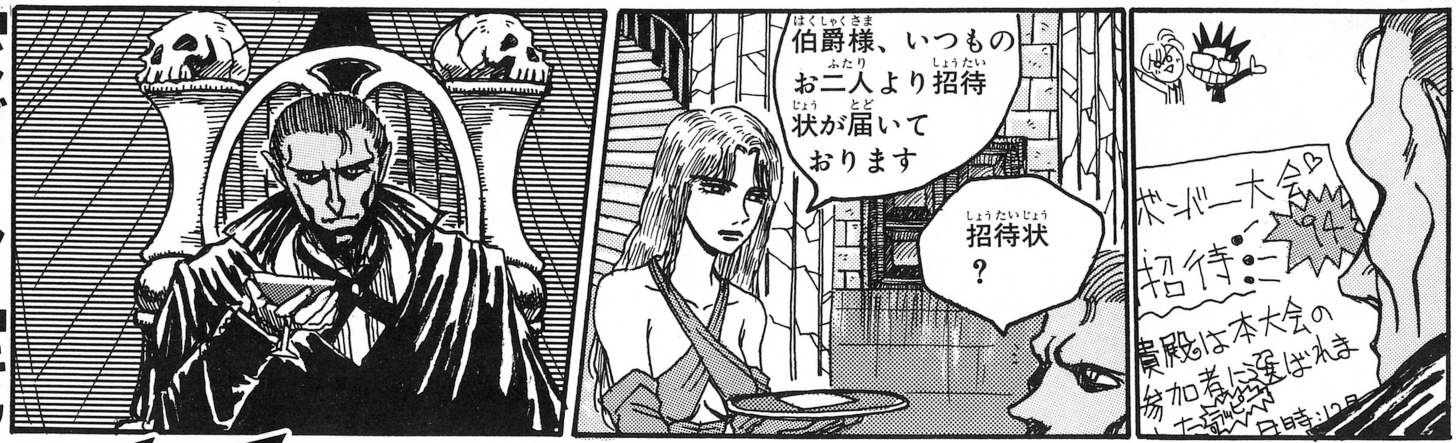
⑲全日本プロレス（5名）
山形県　本間秀和
東京都　田村匡章
神奈川県　川崎　理
山梨県　中村　晃
長崎県　浜田俊一郎

⑳ストIIターボ（5名）
愛知県　塩原美希
滋賀県　三浦昭一
京都府　磯部直人
大阪府　井川綾乃
広島県　安達宣文

㉑酒井美紀ちゃんサイン入りポスター2枚セット（5名）
宮城県　高倉哲也
秋田県　伊藤清彦
神奈川県　鈴木順一
富山県　川内玲美
大阪府　吐合　実

（CD-ROMカプセル3愛読者アンケート・当選者発表）ファイティングコマンダーPC（30名）北海道／久保泰輔　岩手県／菅原健　秋田県／水戸宏章　山形県／鈴木和紀　福島県／井坂ひとみ　茨城県／宇津宏明　群馬県／丸岡崇幸　埼玉県／浜田博史　埼玉県／高野友禎　千葉県／斉藤明　千葉県／御園生憲利　東京都／車田征史　東京都／堀内直輝　神奈川県／小川勝　新潟県／横木理恵　富山県／松波将徳　福井県／井上晃一　岐阜県／山口達也　静岡県／金子健一　愛知県／牧康弘　三重県／石崎文孝　滋賀県／林勝治　京都府／西谷和巳　大阪府／清水清　兵庫県／田渕正和　鳥取県／由木賢一　島根県／渡辺尚雄　岡山県／佐野広明　山口県／西村正宏　徳島県／栗本昇（編集部オリジナルグッズの発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます）

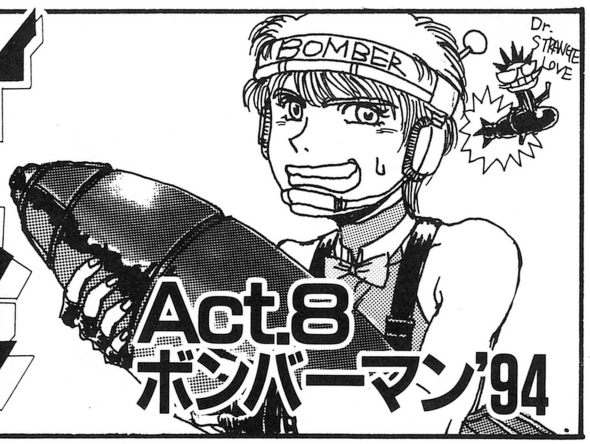
「ドゴーン」「キャ〜」…日本の歳末は轟音と悲鳴で暮れていく。

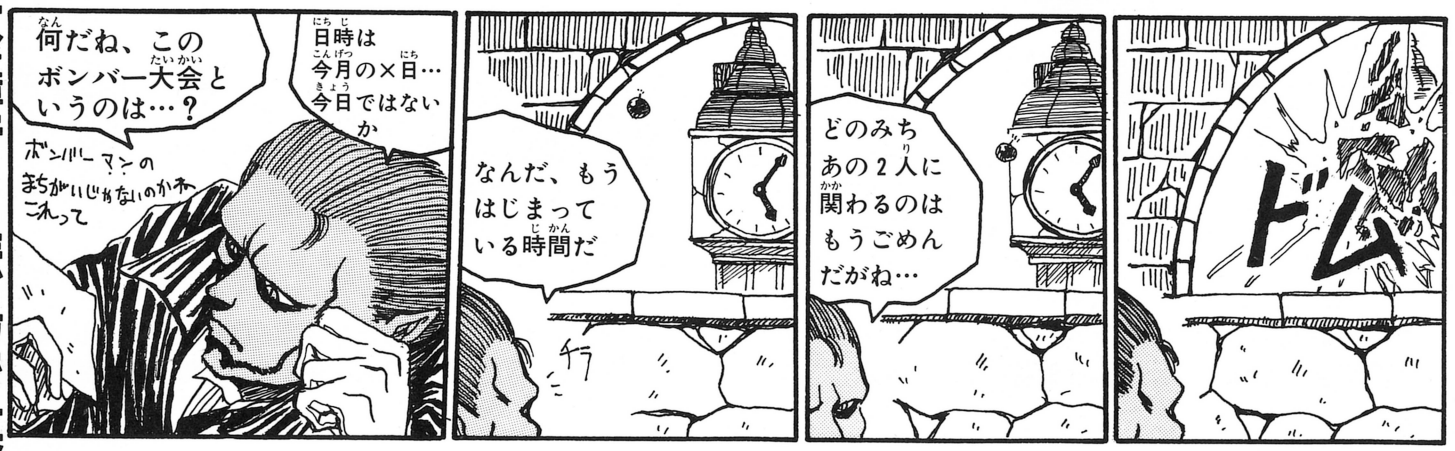


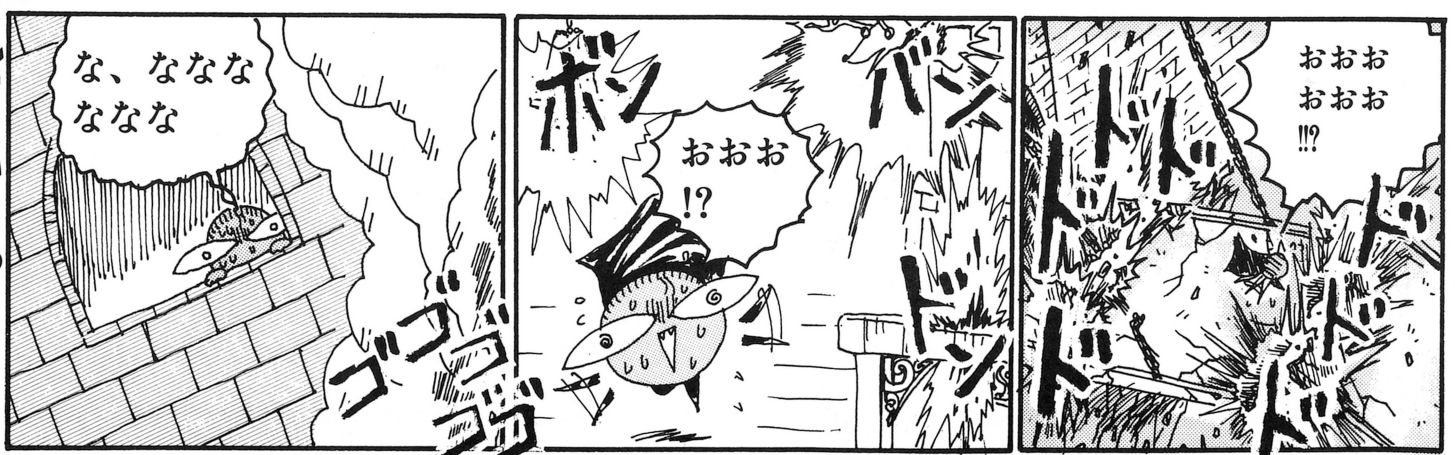
事勿エンジン御殿

ギャグ爆弾しかけ人
雑君保プ

Act.8 ボンバーマン'94







耳をつんざく爆発音と灼熱の炎!!

クソッ、今度は負けないぜっ!!

PC ENGINE MEDIA PRESS

特集:正月映画『ゴジラVSメカゴジラ』徹底紹介

アメリカ映画にも進出が決定している日本映画最大のヒーロー・ゴジラ。そのシリーズ最新作をストーリーを中心に解説。さらに映画公開に合わせて発売されるゴジラグッズ、本なども紹介するぞ。

今回登場の怪獣・兵器

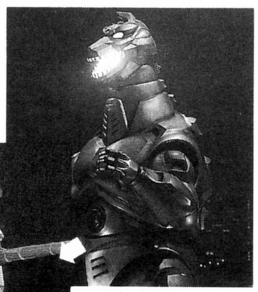
ゴジラ▶

北の海に封印されていたが、ふたたび人類の前に姿を現わす。

▼ラドン

アドノア島に眠っていた卵から生まれた翼竜。核廃棄物によって巨大化した。

メカゴジラ▼



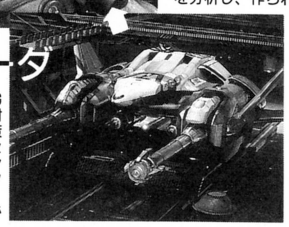
国連G対策センターが開発した対ゴジラ用戦闘マシン。メカキングギドラを分析し、作られた。

スーパーメカゴジラ

メカゴジラをしてガルーダと合体させた最終兵器。

ガルーダ

G対策センターが開発した対ゴジラ用戦闘機の第1号。



12月11日より映画公開!!

STORY

1994年、6月。ベーリング海に浮かぶアドノア島で、巨大な卵が発見される。古代生物学の権威、大前裕史（川津裕介）とその助手・五条梓（佐野量子）ら一行は、調査のために島に向かう。そして夜、一行は巨大な怪鳥・ラドンに襲われる。ふたつの卵のうち、すでに割れていた卵は、廃棄物によって巨大化したプテラノドン・ラドンの卵だったのだ。逃げまどう大前たち。そして会場からはゴジラが出現。激しく激突するラドンとゴジラだが、大前らはこの戦いの隙に脱出、その時に島から持ち出した卵は国立生命科学研究所に運ばれる。

一方、国連G対策センターとGフォースは、海中から引き揚げたメカキングギドラをもとに、メカゴジラを完成させる。そのメンテナンス係である青木一馬（高島政宏）は、卵に関心を持ち、研究所に近づく。大前、青木や国連Gセンターに所属する超能力者・三枝美希（小高恵美）が見守る中、やがて卵からは、ゴジラの子供であるベビーゴジラが生まれる。そして、ベビーゴジラのテレパシーに導かれて、ついにゴジラとラドンが日本に上陸してくるのだった…。

主な登場人物

青木一馬
国連G対策センターのロボット技師。ガルーダ開発にも参加。

五条梓
大前博士の助手として、研究所でベビーゴジラの世話をする。

佐々木拓也
メカゴジラ指揮官として活躍するGフォース隊長。(原田大二郎)

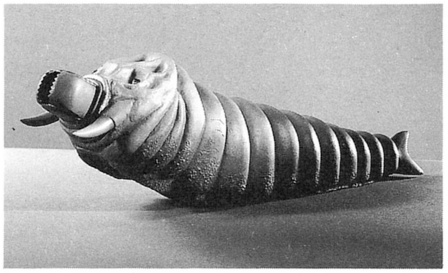
三枝美希
国連G対策センター所属の超能力者。メカゴジラに搭乗する。

GOODS

映画公開に合わせて関連商品も続々と登場する。その中で特にオススメの本、ゲーム、グッズを紹介するぞ。

R／Cモスラ

東京マルイ：価格未定／来春発売



前作『ゴジラVSモスラ』に登場した幼虫のモスラをRC化。体をくねらせながら前進し、口から糸を吐いたり、リアルな鳴き声を発する。

リモコン電動怪獣王ゴジラ

バンダイ：19800円（税別）／12月8日発売

赤外線リモコンで歩いたり、手を振ったりする全長350ミリのキングサイズのリモコンゴジラ。外皮に軟質ソフトを使用し、映画そのままのリアルなディテールと動きを再現。

SFCゲーム 超ゴジラ

東宝：9800円（税別）

◀プレイヤーは大怪獣ゴジラをうまく操って、日本を襲う怪獣たちを倒すのだ。

12月22日に東宝からスーパーファミコン用ソフト「超ゴジラ」が発売される。このゲームは移動モードで情報を得ながら敵怪獣を探し、ビジュアルシーン満載のバトルモードで怪獣と戦うという新しいタイプのゲームなんだ。

ソフビ人形・ゴジラシリーズ

バンダイ：各600円～12000円（税別）／発売中

映画で活躍する怪獣たちのソフビ製人形。1体ずつで発売され、各怪獣は種類によって大小さまざま。880ミリの巨大なゴジラまであるのだ。

ゴジラぬいぐるみ

バンダイ：36000円（税別）／発売中

ゴジラをかわいくデフォルメした、ぬいぐるみ。映画に登場する時の迫力とは違って、SDタイプでかわいいから部屋に飾っておくと気分がなごむぞ!?

DX超電装獣メカゴジラ

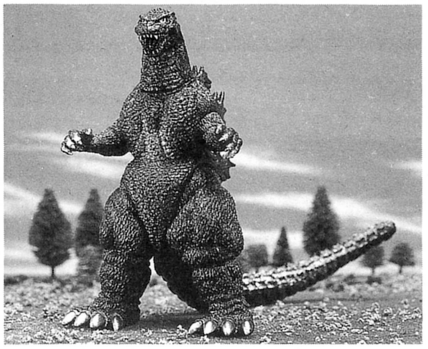
バンダイ：3980円（税別）／発売中

全長240ミリの大型メカゴジラ。全長にメッキ加工したリアルなフィギュアに、メカを内蔵。リアルな音質で叫び、それに合わせて目や口が光るのだ。

背中にはガルーダを合体させることも可能。

DX電動怪獣王ゴジラ

バンダイ：3980円（税別）／発売中



映画の迫力そのままに、電動で歩行して、リアルに叫ぶ全長210ミリのソフトビニール製ゴジラ。外見は、ソフビ仕様なのでリアルな造形。さらに頭部には軟質ソフトビニールを使用し、叫ぶ時に口の開閉ができるようになっていて、臨場感あるアクションをするぞ。

ゴジラ ボードゲーム

タカラ：3980円（税別）／発売中

映画『ゴジラVSメカゴジラ』をもとにして作られたボードゲームだ。プレーヤーは2チームに分かれ、ゴジラはビルを破壊し、メカゴジラはそれを阻止するのだ。

BOOK

まんが『ゴジラvsメカゴジラ』

▶小学館：850円（税込）／発売中

小学館『別冊コロコロコミック』で、映画の原作をもとに連載された作品に、新規描きおこしを加えた映画ゴジラのコミック本だ。

ゴジラvsメカゴジラ 超全集

▶小学館：1100円（税込）／発売中

映画のダイジェストストーリー、登場する怪獣、兵器などがすべてわかる解説本。メイキング風景も載っていて、ゴジラファン必見。

バラ色の選択

ニューヨークを舞台にしたマイケル主演最新作

タイムマシン・デロリアンを使って、過去、現在、未来を冒険した『バック・トゥ・ザ・フューチャー』シリーズのマイケル・J・フォックス主演のコメディーだ。今回のマイケルの役柄は、一流ホテルの有能なホテルマン。自分の夢であるホテル作りに全てを賭けて、

◀主演のマイケルとガブリエル・アンウォー。ニューヨークを舞台に、ホテルマン・マイケルが大活躍ー

いつもの軽いフットワークと調子の良さで、客の無理難題を解決していく。だが、そんな彼の前に理想の女性が現われて…。

監督は、ホラーコメディー『アダムス・ファミリー』のバリー・ソネンフェルド。マイケルが思いを寄せる女の子に『セント・オブ・ウーマン／夢の香り』のガブリエル・アンウォー。

高層ビルの立ち並ぶマンハッタンの一角にあるブラッドベリー・ホテルに勤めるダグ・アイアランド（マイケル）はニューヨークのあらゆる情報を持ち、客の要望には必ず応える接客係だ。仕事ばかりのダグだが、彼には自分のホテルを持つという目的があり、その夢が現実になりつつあった。クリスチャン・ハノーバ（アンソニー・ヒギンズ）という大富豪が、自分の言うことを聞けば、資金援助してくれるというのだ。喜ぶダグだったが、ひそかに思いを寄せている香水店のアンディ（ガブリエル）がクリスチャンと付き合っているのを知り…。

UIP映画（12月中旬公開予定）

クリフハンガー

スタローンが久々に本格アクションに挑戦！

最近は、コメディー映画にも進出していたシルベスター・スタローンが、監督に『ダイハード2』のレニー・ハーレンを迎えて、久々にアクション映画に復活した。

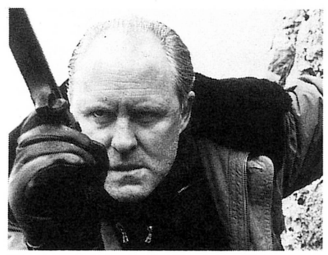
アメリカで今年の夏に、初登場で興業成績1位を獲得した話題作。

主演のスタローンとシャニン・ターナー。

舞台は、標高約4000メートルのロッキー山脈の山頂。ここに1億ドルの現金を積んだ旅客機が墜落し、レスキュー隊の一員としてスタローンが救助に向かうが、そこには、一億ドルを狙う犯罪組織のメンバーが待ち構えていた…

共演は、犯罪組織のボスに『リコシェ』のジョン・リスゴー。スタローンの恋人役には、シャニン・ターナー。

財務省の1億ドルを積んだ専用ジェット機が、ロッキー山脈に墜落する。国際的犯罪者クエイルン



国際的犯罪者役のジョン・リスゴー。

（ジョン）が仕掛けた時限爆弾のためだ。墜落したジェット機からの救助信号をキャッチしたゲイブ（スターロン）とジェシー（ジャニン）は、何も知らずに救助に向かうのだった…

東宝東和（12月4日公開予定）

CD

組曲『トルネコの大冒険』

SRCL－2731

『ドラクエ』シリーズのすぎやまこういちが手掛けた音楽を、室内管弦楽団が演奏。クラシカルな音楽が心地よく響く。

●ソニーレコード／2800円／発売中

『モンスターメーカー』

NACL－1137

昨年発売されたCDに収録されなかった未発表曲などを集めたミニアルバム。CDパッケージは薄型だ。

●NECアベニュー／1500円／発売中

PRESENT

菊池あゆみちゃんサイン入りファイルケース

今月のプリンセス・カフェ（126～127ページ）は、もう見てくれたかな？　そのプリンセス菊池あゆみちゃんの直筆（//）サイン入りのファイルケースを抽選で5名にプレゼント。下のあて先まで、はがきを送ってね。

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

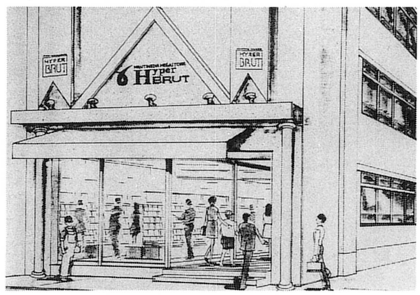
あて先

〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2－1－1
小学館　月刊PCエンジン
「菊池あゆみプレゼント」係

〈しめきり〉12月26日（消印有効）

NEWS

東京・代々木にマルチメディアショップ『ハイパーブルート』オープン



TVゲーム、各種パソコンソフト、CD－ROMソフトなどや映画、ミュージックソフトからゲーム雑誌やコンピュータの専門書を大量に品揃えしているマルチメディアの専門店がオープン！

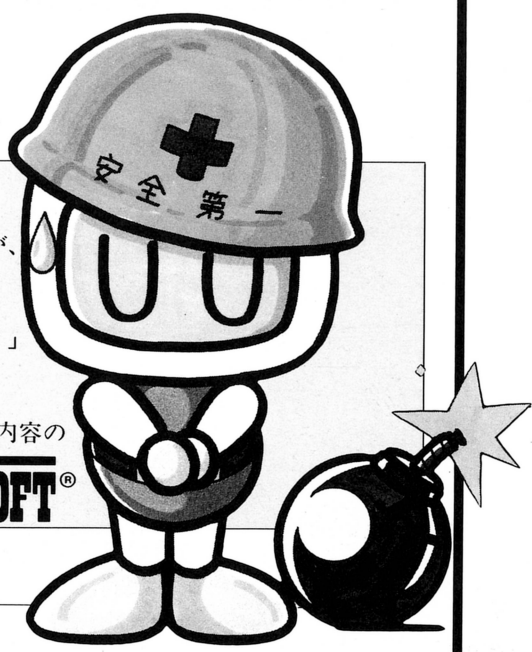
住所：東京都渋谷区代々木1－55－8

問い合わせ先電話番号：03－5350－0320

PCエンジンCD・ROM²
アーケードカード専用ソフト

「餓狼伝説２」

――発売延期のお知らせ――



ユーザーの皆様へ

日本電気ホームエレクトロニクス(株)から、すでに発表がありましたように、
全世界的な４ＭビットＤ－ＲＡＭの不足のため、アーケードカードそのものの発売が、
９３年１２月から９４年３月１２日に延期されることになりました。
それにともない、残念ながら、ハドソンのアーケードカード専用ソフト「餓狼伝説２」
の発売も９４年３月１２日に延期させていただきます。
ユーザーの皆様には、発売延期をお詫びすると同時に、その間に、より一層ソフト内容の
充実を図ることを、ここにお約束いたします。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソンのアーケードカード専用ソフトラインナップ

（93年11月現在）

餓狼伝説２	94年3月12日発売	6,900円（税別）
龍虎の拳	94年3月26日発売	6,900円（税別）
ワールドヒーローズ２	94年内発売	未定
餓狼伝説スペシャル	94年内発売	未定

※「餓狼伝説２」「龍虎の拳」については、諸設の事情により、ソフト価格が変更になりました。ご了承ください。

第四十二回「小学館文学賞」「小学館絵画賞」決定

本年度、第四十二回「小学館文学賞」と「小学館絵画賞」が、十月十五日の両賞審査委員会において、左記のとおり決定いたしました。

一、小学館文学賞　丘　修三『少年の日々』（偕成社）
小学館絵画賞　斎藤　隆夫『まほうつかいのでし』（福音館書店）

二、賞
正賞　ブロンズ像「わかば」（笹戸千津子・作）
副賞　壱百万円

三、選考経過
平成四年四月から平成五年三月までの間に、雑誌、単行本、新聞に発表された幼年・少年少女に推薦したい文学、および絵画作品の中から、作家、画家、評論家をはじめ、出版社、新聞社、放送局、児童文化団体、読者などに、優秀作品を、多数ご推薦いただきました。

文学部門は、予選審査委員会にて合評会を重ね、次の各氏の作品を本年度の候補作品に選出いたしました。
丘　修三、岡田　淳、那須　正幹、舟崎　靖子、山中　恒、
湯本　香樹実

絵画部門は、審査委員会にて検討を重ね、次の各氏の作品を本年度の候補作品に選出いたしました。
織茂　恭子、片山　健、木葉井　悦子、斎藤　隆夫、
ささめや　ゆき、山本　容子

両賞の審査委員会は、これらの候補作品を慎重に審査の結果、表記の二作品が広く推奨できる優秀作品と高く評価し、賞の贈呈を決定いたしました。

四、審査委員（敬称略）
「文学賞」＝今西　祐行、奥本　大三郎、神宮　輝夫、中島　梓、
西本　鶏介、三木　卓
「絵画賞」＝赤坂　三好、梶山　俊夫、杉浦　範茂、瀬川　康男、
司　修、村上　勉

「小学館文学賞」「小学館絵画賞」事務局

（メーカーからキミへの愛のメッセージ）

HOT LINE

レイ・フォース最新情報!!!!『スタートリング・オデッセイ』の続編『スタートリング・オデッセイ2』の開発スタート！前回を上回るボリューム！ド迫力のビジュアルバトル！秘密だけど声優陣も超豪華！いけね、秘密バラしちゃった！　（レイ・フォース　山田）

ニューゲーム機（32ビットマシン）の発表が相次ぎ、遂にマルチメディア時代が到来したなぁと、感慨無量な日々を送っています。でも、CD・ROM²の発表の時も、同じ思いでいたような気が…ま、肝心なのは、ソフトの中身ですよね！　（ソフィックス　島田）

「機装ルーガ」発売まであと少し！スタンバイはOKかな？SLGが得意な君も安心してではダメよ。ルーガはひと味違うSLGなんだから…もちろん、キャラクターもバッチグーよ！前人気もすごくて私もウレシー！応援ヨロシクね。　（工画堂スタジオ　フーミン）

パスタ：みなさん！　カプセルの体験版「ソル：モナ」楽しかったでしょ！　いままでにないRPGの大作です。
ソニア：奥深いストーリー&斬新なシステム。僕達の活躍は発売日まで乞う、ご期待！　（アイレム　ソニア&パスタ）

以前予告した「セクシーアイドル麻雀」が急遽発売されることになりましたが、そんなにたくさん生産しないので「お好き」な人はしっかり予約しといてね！もちろん第2弾も来年にかけて準備してるよ。NECさんよろしくね！　（日本物産　みうみう）

最近めっきり寒くなって、鍋の美味しい季節になりました。
日本は本当にいい国です。秋の夜長は、TVゲームで切り抜けましょう。PCエンジンも年末にかけてたくさんのタイトルが予定されていて本当に楽しみですね。　（バンプレスト　じっぱ）

先日、会社の野球大会でな、なんとサイクルヒットをだした（ほとんどまぐれ）。よ～し、私もフリーエージェント宣言しよ～っと。どこかとってくれる球団（?）ないかなー。　（タイトー　グランプリのたか）

外はすごーく寒いのに、我がアスク講談社の社内は異様に暑い！うっかりタートルネックのセーターなんか着てきてしまったら、もう全身サウナ状態。昼過ぎは、西日があたってさらに気温上昇。今日も外に涼みに出るなおPでした。　（アスク講談社　なおP）

時が経つのもはやいもので、もう各界の先生達が忙しく走りまわる季節となりました。自分は来る12月24日に向けて、何故か焦っている毎日です。今、彼女・彼氏がいる君！　すごく羨ましいぞ！自分は、最後まで諦めないぞ!!　（IGS　F君結婚おめでとう）

フレイを長い間待ってくれていたみなさん大変お待たせしました。いよいよ完成が近づいてきました。言い訳になるかもしれませんが、お待たせした分、いい物に仕上がっています。かわいいフレイに是非、あってやって下さい。　（マイクロキャビン　ひで）

♬暑れ～の元気なごあいさつぅ～ってなもんで、今年もあとわずか。今年ハッピーだった人も、そうじゃなかった人も、年末は「闇の血族～逢かなる記憶～」と「スーパーリアル麻雀PⅣカスタム」で一年のウサをはらしましょ♡（今年厄年だったナグザットきむりん）

アーケード・カードの発売が3月まで延びてしまい、本当にごめんなさい。その分、専用ソフトの内容をより一層充実させますので期待して待っててね！
3×3EYESE PC版に移植する事が遂に決定!!（NEC　クワ）

パンパカパーン！発売しました。『ルイン』を発売しました。みんな遊んでみましたか!?『ルイン』ならではの独自システムと、注目度バツグンの主人公たち。これからのRPGの方向性を暗示したゲーム。早くしないとなくなっちゃうぞ!!　（ビクター　みなみ）

12/11の「ゴジラVSメカゴジラ」公開から2週間「ゴジラ爆闘烈伝」のCMが劇場の大画面で流れます。11/27からは、全国のPCエンジン取扱店で、「爆闘」がプレイできます。お店のアンケートに答えると抽選でプレゼントもあるよ。　（東宝㈱メディア開発室　谷口）

「あっ」という間に今年もあと1カ月。TVゲーム業界に身を置いていると、1年がほんとに早く感じられます。来年はどんなゲームが話題になるのでしょう。その中に当社のソフトも入れるようがんばるので、よろしくね！　（トンキンハウスys）

私事ですが、先日、朝起きた時に腰をグキッとやってしまいました。2・3日で痛みもおさまったのですが、まわりのすすめで病院でレントゲンをとってきました。軽い、ギックリ腰でたいした事はなかったのですが、日頃運動しないとダメですね。　（サンソフト　石川）

やっと発売が決まった「アルガノス」。みんなはどのキャラを使うか決めたかな？　私のおすすめはやはり主人公・ジーニアス。剣士なのでリーチも長く、さらに無敵の対空技・円舞殺と離れ技・魔神剣が強力！　選ぶならジーニアスだ!!　（インテック　うめ）

休日でリフレッシュと高尾山に登った。澄んだ空気にせせらぐ川面、心地よい静寂と青い空のもと、ボーッと過ごすつもりだったのに…ふたを開ければそこは人間の巣窟。歩けば人にあたる状態でかえって疲れちゃったよ～ん。いとかなし。（NECアベニュー温泉行きたい㊡）

昨今世の中は、32とか64とか大騒ぎ…。初めてコンピュータにさわった時は、こんな時代が来るなんて、思ってもいなかったのに時代って流れていくものですね。しみじみと感じてしまいました。ゲーム機が32…かぁ。　（マイクロネット　PAGE）

「日本酒を飲もう会」があった。その店にはとってもおいしいお酒があった。ガンガン人の分まで注文してしまった私は、一人で酔っぱらい、楽しいから、とみんながおごってくれた。次にその店を訪れ、メニューを見たら、なんと一杯¥2,000!!ひぇ～　（テンゲン　な）

ハイ、お世話になります。お元気ですか？さて、当社のPCエンジンタイトルは今のところ予定ありません。でも、そのうち突然発表するかも知れないので期待して下さい。　（データウエスト　斉藤康仁）

只今A.Ⅳ.のデバッグ真最中、この号が出る頃には発売されているハズ。A.Ⅲ.以上の自由度で遊び方は国民総億人億色（意味不明）。パソコンも持ってるキミは是非買うべし!!　発売日は11月26日だ！　（アートディンク　しいのみ）

シュールド・ウェーブ初のPCエンジンソフト、「PCココロン」と「インペリアルフォース」がいよいよ2月に同時発売となります。長らくお待たせしてすいませんでした。もう少しの辛抱ですから、皆さん宜しくお願いします。　（ホッタ）

フェイスボール活用講座・最終回業界初「友情検知システム」を搭載（してるかもしれない）。キミの友達はキミのことを心から友達と思っているかどうかすぐわかる！ケンカしちゃダメよ。白熱の3Dバトルアクション『フェイスボール』発売中（リバーヒルソフト・いい声小林）

今回は新刊を2冊ご紹介。まずは『爆笑西遊記』。大人気の中国伝奇を、孫悟空の活躍を中心に爆笑流に紹介します。そして『青竜の旅人ー関羽根』。三国志でも人気の高い関羽の若き日の活躍と親友との友情を描いています。　（株光栄　中村）

めっきり寒い冬に日本列島は包まれて、ぬくいお部屋でゲームを楽しむのがMY　LIFEの早坂でございます。12月17日待望の激・格闘「マーシャル」が発売。心身ともに鍛え直したい君の為におすすめします。　（コナミ）

「ただいま勇者募集中」はもうプレイしてもらえましたか。友達同志のプレイが断然おもしろいよ。キャラクターの人気投票を行うから君の好きなキャラの番号を書いて送ってね。詳しくは本誌見開き広告を見て下さい。　（ヒューマン[株]　熊谷）

（予告）
1994年X月X日、兄貴が、兄貴が兄貴が、うっ、もうだめだ～帰って来る!!
兄貴回帰了！
中国も歓迎している、もちろんドイツも、歓迎だ。か、書けない　（メサイヤ　うとさ）

「パチ夫くん3」の正式タイトルが決まりました。
『パチ夫くん3　パチスロ&パチンコ』です！今回は、パチ夫くんが時空を越えて大冒険するストーリーです。パチスロもあります。お楽しみに!!　（ココナッツジャパン　JUN²）

てぇへんだ！餓狼伝説2の発売が延期になったぞ！なに？来年の3月発売？こうしちゃいらんねぇ！早速、金ためて買う準備をしねえとなあ！　（ハドソン　一心伸介）

祝！『怪傑ズバット』全話LD化。と云う事ですっかり寒くなりました。寒いと言えば鍋。鍋といえば熱燗。まったく楽しい季節です。後はコタツとストーブを出すのみ。これぞ究極のAVライフ。　（メディアリング無責任広報）

みんなソードマスター買ってくれたかな？　なに？　まだの人は早くお店へ！　僧侶のセスカちゃんとミリア姫が可愛くて最高っス！中～後半には敵デカキャラが登場するので楽しみにしてくださいな。会報第2号の発送はもうすぐです。　（ライトスタッフ）

ゲーム雑誌のソフトの評価ページ。評価が甘い人もいれば、「そこまで言うか！」と思うほど辛口の人もいる。いくつかの雑誌を読みくらべてみると、それぞれの雑誌に個性があって面白いものです。　（フェイス　だあくん）

（先月号の続き）井上喜久子さん（エリス）：こういう人が家庭教師だったら勉強が楽しいだろうな。「オフレコよ♡」とおもしろい話も色々して頂きました。▶めっきり寒くなってすっかりゲームの季節ですが、たまの読書も良いですよ。「レナス」小説本発売中です。　（アスミック　じゅごん）

「リップ」の開発もいよいよ大詰め！アフレコも終わり、期待以上の出来になりそうです。気になる「コズミック4」の続報ですがそろそろ皆さんにお知らせすることが出来そうです。乞うご期待！　（日本テレネット　たかを）

皆さん本当にお待たせしたっス！『真・女神転生』PC版は、どうやら12月25日に発売できそうです。非常に長くお待たせしちゃったけど、その分たいへんいい出来にしあがりました。よろしく哀愁！　（アトラス　流星野郎・相原）

12月22日発売GMは「Falcom SPECIAL BOX'94」3枚組¥7200、「GRADIUS IN CLASSIC Ⅰ」と「GRADIUS IN CLASSIC Ⅱ」「パーフェクトセレクション・コナミ・シューティングバトル」各¥3000、「Ys SPECIAL Collection All about Falcom」VHS・LD共¥6800です。（KING M²）

PCエンジンとは全く関係なくて申し訳ないんですが、X68000版『餓狼伝説2』が12月23日に発売されます。完全移植プラス四天王操作、専用ジョイパッド付きで¥9800ーは超お買得！X68000を持ってる人は買ってね！（PCエンジン出なくてゴメン！）　（マホウのNⅠⅠ）

12月10日に「オーロラクエスト」が発売になります。RPGを楽しみたい方、寒い夜は家でゲームしたい方、バカ笑いして年を越したい方、可愛い女の子に出会いたい方…、皆々様に贈ります。93年と共に感動のエンディングを。　（バックインビデオ　まみ）

NEW TITLE LIST

●発売日／スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
12/3	機装ルーガ	工画堂スタジオ	8800円
12/10	伊賀忍伝　凱王	日本物産	7900円
12/10	オーロラクエストおたくの星座IN ANOTHER WORLDS	パックインビデオ	8800円
12/10	秘密の花園	徳間インターメディア	7800円
12/10	ボンバーマン'94（Huカード）	ハドソン	6800円
12/11	信長の野望・全国版	光栄	8800円
12/17	マーシャルチャンピオン	コナミ	7800円
12/17	スーパーリアル麻雀PⅣカスタム	ナグザット	9800円
12/17	闇の血族	ナグザット	9800円
12/19	フラッシュハイダース	ライトスタッフ	7800円
12/22	イースⅣ〜The Dawn of Ys〜	ハドソン	7800円
12/23	スーパーダライアスII	NECアベニュー	7800円
12/24	セクシーアイドル麻雀	日本物産	8500円
12/24	ダウンタウン熱血物語	ナグザット	8800円
12/25	真・女神転生	アトラス	8800円
1/予	ぷよぷよCD	NECアベニュー	5600円
12/予	ホッパーキャット（仮）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
1/3	爆笑　吉本新喜劇〜今日はこれぐらいにしといたる！〜	ハドソン	6800円
1/28	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	価格未定
1/28	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	7800円
1/予	ソル：モナージュ	アイレム	7700円
1/予	フォーメーションサッカーオンJリーグ(Huカード)	ヒューマン	価格未定
2/予	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
2/予	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
2/10	スターブレイカー	レイ・フォース	価格未定
2/24	パラディオン	パックインビデオ	8800円
2/予	THE　ATLAS〜Renaissance Voyager〜	アートディンク	価格未定
2/予	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	価格未定
2/予	ゴジラ〜爆闘烈伝〜	東宝	8800円
2/予	チキチキボーイズ	NECアベニュー	4800円
2/予	ブラッド・ギア	ハドソン	価格未定
2/予	モンスターメーカー　〜闇の竜騎士〜	NECアベニュー	7800円
3/12	餓狼伝説2（ACカード専用）	ハドソン	6900円
3/26	龍虎の拳（ACカード専用）	ハドソン	6900円
3/下	魔法の少女シルキーリップ〜三人の女王候補〜	日本テレネット	価格未定
3/予	ストライダー飛竜	NECアベニュー	6000円
3/予	初恋物語	徳間書店インターメディア	価格未定
3/予	プリンセスミルネバ	リバーヒルソフト	価格未定

発売日未定のソフト

ゲーム名	メーカー名	価格
断層都市ストレイロード	IGS	8900円
ブランダーズ	IGS	価格未定
アンジェラス2〜ホーリー・ナイト〜	アスミック	価格未定
マグナード	アスミック	価格未定
クイズアベニュー3	NECアベニュー	価格未定
スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	4800円
誕生Debut	NECアベニュー	価格未定
天地を喰らう	NECアベニュー	価格未定
ドラゴンナイトIII	NECアベニュー	価格未定
3×3EYES	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ブランディッシュ（ACカード対応）	NECホームエレクトロニクス	価格未定
ぽっぷるメイル	NECホームエレクトロニクス	価格未定
女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
サイレントメビウス	角川メディア・オフィス	価格未定
ときめきメモリアル	コナミ	価格未定
パチ夫くん3〜パチスロ&パチンコ〜	ココナッツジャパン	価格未定
卒業写真／美姫	ココナッツジャパン	価格未定
YAWARA！2	ソフィックス	価格未定
芸者ウォーリアーズ	タイトー	価格未定
オフ・ザ・ウォール	テンゲン	価格未定
ピーターパックラット	テンゲン	価格未定
マーブルマッドネス	テンゲン	価格未定
マジカルパズル　ポピルズ	テンゲン	価格未定
ウィザードリィIII・IV	ナグザット	価格未定
風霧	ナグザット	価格未定
麻雀レモンエンジェル	ナグザット	価格未定
もってけたまご	ナグザット	価格未定
超英雄伝説〜ダイナスティック・ヒーロー〜	ハドソン	価格未定
ロードス島戦記2	ハドソン	価格未定
餓狼伝説SPECIAL（ACカード専用）	ハドソン	価格未定
パワーゴルフ2〜GOLFER〜	ハドソン	価格未定
ネオネクタリス	ハドソン	価格未定
ワールドヒーローズ2（ACカード専用）	ハドソン	価格未定
KO世紀　ビースト三獣士	パックインビデオ	価格未定
美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8800円
アルシャーク	ビクター音産	価格未定
トラベラーズ！〜伝説をぶっとばせ〜	ビクター音産	価格未定
フレイ〜サーク外伝〜	マイクロキャビン	価格未定
ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定
コズミックファンタジー4〜銀河少年伝説〜	レーザーソフト・日本テレネット	価格未定
超兄貴II	メサイヤ	価格未定
ブルーフォレスト物語	ライトスタッフ	価格未定
スタートリングオデッセイII	レイ・フォース	価格未定
聖戦士伝承〜雀卓の騎士〜	日本物産	価格未定

※メディア表記のないものはすべてスーパーCD-ROMソフトです。

開発情況

●例年通り、年末年始はソフトがどっさり発売されるね。さて、今月の開発情況は？

●ハドソンさんの「ロードス島戦記2」は、着々と開発が進行中。来月号で続報を届けられそうだよ。

●ココナッツジャパンさんの新作「パチ夫くん3〜パチスロ&パチンコ〜」に正式決定したよ。今まで以上に盛りだくさんな内容になりそう。う〜ん、楽しみだな〜。

●ナグザットさんの「麻雀レモンエンジェル」は来月号で続報を届けられそう。

●パックインビデオさんの「パラディオン」は来月続報を届ける予定。

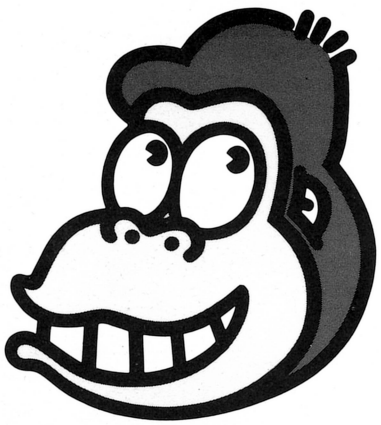
●人気美少女デジタルコミックの続編がそろそろ発表できそうだよ。

12月発売ソフトリスト

12／3＝●機装ルーガ（工画堂スタジオ・8800円）
12／10＝●秘密の花園（徳間書店インターメディア・7800円）
●オーロラクエストおたくの星座（パック・イン・ビデオ8800円）
●ボンバーマン'94（ハドソン・6800円）
●伊賀忍伝　凱王（日本物産・7900円）
12／11＝●信長の野望・全国版（光栄・価格未定）
12／17＝●闇の血族（ナグザット・9800円）
●スーパーリアル麻雀PIVカスタム（ナグザット・9800円）
●マーシャルチャンピオン（コナミ・7800円）
12／19＝●フラッシュハイダース（ライトスタッフ・価格未定）
12／22＝●イースⅣ（ハドソン・7800円）
12／23＝●スーパーダライアスII（NECアベニュー・7800円）
12／24＝●セクシーアイドル麻雀（日本物産・8500円）
●ダウンタウン熱血物語（ナグザット・8800円）
〈再販情報〉
12／下＝●ラングリッサー〜光輝の末裔〜（メサイヤ・7900円）
●超兄貴（メサイヤ・7200円）
●超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング〜（メサイヤ・7400円）
●イースI・II（ハドソン・7800円）

月Pの強力な兄弟誌
『ゲーム・オン』は
12月3日創刊だ！
必ず買ってくれよ!!

MONTHLY
PC ENGINE



愛読者アンケート

クリスマスにはコレ
買って、お正月には
アレとアレ…。
お金はかかるけど、
ワクワクのうれしい
季節がやって来た！

この本について

1 月刊PCエンジン1月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

①ソル：モナージュ ②エメラルドドラゴン ③風の伝説サナドゥ ④ぷよぷよCD ⑤信長の野望 全国版 ⑥フォーメーションサッカー オン Jリーグ ⑦ブランディッシュ ⑧アトラス ⑨シルキーリップ ⑩女神天国 ⑪ダウンタウン熱血物語 ⑫ゴジラ爆闘烈伝 ⑬爆笑吉本新喜劇 ⑭スーパーリアル麻雀PIVカスタム ⑮秘密の花園 ⑯3×3EYES ⑰ストライダー飛竜 ⑱プリンセスミネルバ ⑲スチャダラDEボン ⑳連載小説ブラッドシティ ㉑PCエンジンプラス ㉒アーケードカード最新ガイド ㉓ニンジン倶楽部 ㉔まんが・事勿エンジン御殿 ㉕バーチャル野郎 ㉖プリンセスカフェ ㉗激烈技スペシャル ㉘究極の攻略（悪魔城ドラキュラX） ㉙奇想天外 ㉚遊楽専業団 ㉛スタートリングオデッセイ2 ㉜パワーゴルフ2 ゴルファー ㉝姐（あねさん） ㉞フレイ～サーク外伝～ ㉟セクシーアイドル麻雀 ㊱ドラゴンハーフ ㊲別冊付録・イースIV冒険日誌

その他について

2 月刊PCエンジンの兄弟誌として、総合ゲーム誌［ゲーム・オン！］創刊号が12月3日に発売されます。あなたは、［ゲーム・オン！］創刊号を買いますか（買いましたか）？ あてはまるものを1つだけ選んでください。

①すでに買った ②まだ買っていないが、必ず買おうと思う ③書店で実物を見て、おもしろそうなら買う ④わからない ⑤買うつもりはない

3 つぎにあげた月刊PCエンジン特別編集の刊行物の中で、あなたがすでに買ったもの、発売されたら必ず買おうと思っているものを選んでください。（いくつでも）

①悪魔城ドラキュラX公式ガイドブック
（1993年11月12日発売／1400円）
②PCエンジンCD－ROMカプセル4
（1993年11月19日発売／2900円）
③イースIV冒険ガイドブック
（1993年12月17日発売／1200円）
④モンスターメーカー公式ガイドブック
（1994年2月末発売予定／予価1300円）

4 あなたはゲームの攻略本（雑誌の付録などではなく、単独のゲームの攻略をまとめた単行本）を何冊もっていますか。近いと思うものを、一つだけ選んでください。

①1冊も持っていない ②1～3冊
③4～6冊 ④7～9冊 ⑤10冊以上

5 あなは、12月から1月の2ヵ月間にゲームソフトを何本買うつもりですか。いちばん近いものを一つだけ選んでください

①1本も買わない ②1本 ③2本
④3本 ⑤4本 ⑥5本 ⑦6本以上

6 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。
（ソフト名は正式名称で記入してください）

7 発売前のPCエンジンソフトで、いちばんほしいものを一つ答えてください。

8 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

9 あなたがよく読むゲーム雑誌を答えてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー！ ④㊗スーパーファミコン ⑤Beep！ メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲーメスト ⑧LOG－iN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCエンジンFAN ⑫㊗PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮増刊ファミコン通信攻略スペシャル ⑯Theスーパーファミコン ⑰電撃スーパーファミコン ⑱電撃PCエンジン ⑲電撃メガドライブ ⑳電撃王 ㉑Vージャンプ ㉒月刊ファミコン4コマ王国 ㉓少年ガンガン ㉔アスキーコミック ㉕電撃コミックGAO ㉖コミックコンプ ㉗コミックゲーメスト ㉘ガンガンファンタジー ㉙コミックドラゴン ㉚その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で115名に、14ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは12月26日消印有効。当選者の発表は、1月29日発売予定の「月刊PCエンジン」3月号です。

■どんどん応募してね■

KOEI

SUPER CD-ROM² SYSTEM

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

MEGA DRIVE

「国盗りゲーム」の醍醐味、ここにあり！

不朽の名作、あの大ヒットソフト『信長の野望・全国版』が、
ついにスーパーCD-ROM²版で楽しめる！
シンプルにして奥の深い展開は、まさに歴史SLGの原点。
2本の追加シナリオ、美しいグラフィックと
内容はさらにグレードアップ。
初心者も充分楽しめる親切設計で、
これをやらずして歴史SLGは語れない!!

PCエンジン
スーパーCD-ROM²版
12/11 発売!!

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 全・国・版

■PCエンジンスーパーCD・ROM²版
（バックアップにはセーブくんが必要です）
スーパーファミコン版/メガドライブ版：8,800円

KOEIのPCエンジン関連商品・好評ラインナップ

① PCエンジン専用大容量バックアップユニット
「セーブくん」
●GT・LTを除く全機種対応/5,980円

② スーパー麻雀大会
●9,800円

③ 信長の野望・武将風雲録
●9,800円

④ 三国志Ⅲ
●14,800円

⑤ 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
●9,800円

※バックアップにはセーブくんが必要です。

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（テレビゲーム専用）
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係（Tel.045-561-6861）まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
■＜メガドライブ版＞この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

どんな早ワザにも確実にレスポンス。CDアクセスも敏速。しかもTV※1もゲームも、このパッ

瞬動コードレ

WONDERMEGA

TVとゲームの確実操作がうれしい!

6B(ボタン)コードレス・パッド標準搭載

この便利さには、もう驚き。M2本体のオンオフやリセットも楽々ワンタッチ。TV※1のオンオフ、音量調整や、TV／ビデオの入力切換もできるんだ。しかもオプションのパッドを使えば、2人プレイだって楽しめちゃう。

※1. 国内10社に対応。ただしTVによっては対応しない機種もあります。

小さな文字やキャラの動きもクッキリ!

S端子採用の高精細画像

ワンダーメガは鮮明画像のためのS端子を搭載。だから小さな文字やキャラがクッキリ。ゲームの面白さも存分に味わえるのだ。

声の、音のライブ感に思わずドキッ!

1ビットDAC搭載の高音質

高級CDプレーヤーに使われている高音質用チップ(1ビットDAC)を採用。キャラのセリフやサウンドの迫力がダンゼン違う。

電子ブック、音楽CD、カラオケだって!

マルチメディア対応

メガCD&
メガドライブゲーム●
CD-Gカラオケ●
電子ブック対応●
CDプレーヤー●

電子ブックで情報をキャッチする。美しいCDグラフィックスでカラオケを楽しむ。高性能CDプレーヤーとしてピュアサウンドを聴く…。いろいろ遊べて、なんともお得!

情熱。感動。サッカー。ビクターは応援します。

日本ビクターは1994 FIFAワールドカップUSAの公式スポンサーです。

日本ビクターは2002ワールドカップ日本招致活動に協賛しています。

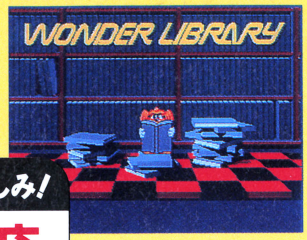
ビクター ワンダーメガ M2

RG-M2 標準価格 59,800円(税別)

VICTOR CREATES IT. ●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…[ビクターお客様ご相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311

ドひとつで操作できるのだ。

ス



Victor
JVC
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

Amusecation
遊んだ方がわかりあえるね。

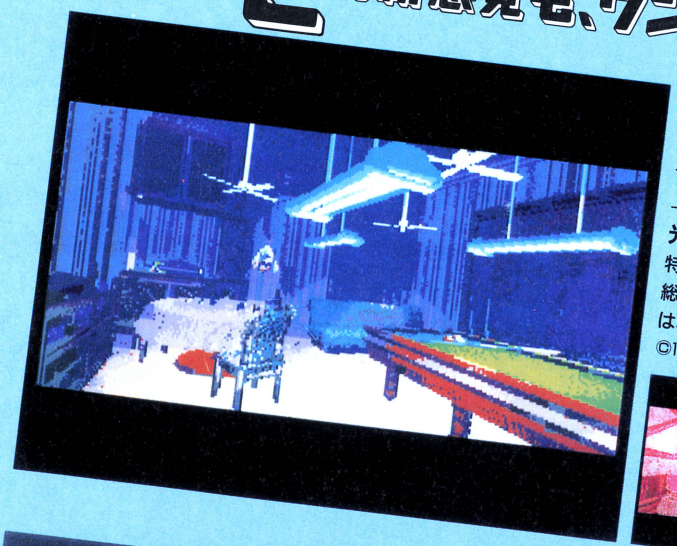
占いも、英会話も…。つきない楽しみ！
電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。

電子ブック
デコーダカートリッジ
RG-ED1 標準価格9,900円(税別)
＊適応機種／当社製WONDERMEGA〈RG-M1〉および〈RG-M2〉

驚嘆のV.R.(ヴァーチャル・リアリティー)体験ゲーム。
この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。



夢見館の物語

●メディア／CD-ROM●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／12月●価格／¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する！

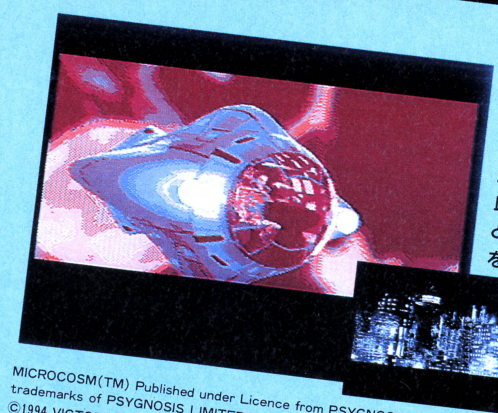
©1993 SEGA

ナイトトラップ

●メディア／CD-ROM(CD2枚組)●メーカー／セガ
●ジャンル／バーチャル・シネマ●発売／11月●価格／¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ！90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ！

©1992 Digital Pictures, Inc./©1993 SEGA



マイクロコズム

●メディア／CD-ROM●メーカー／ビクターエンタテイメント
●ジャンル／3Dシューティング●発売／'94年1月●予価／¥8,800(税別)

全編にシグノス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ！

MICROCOSM(TM) Published under Licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1993 PSYGNOSIS LIMITED. PSYGNOSIS and MICROCOSM(TM) are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.
©1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

SEGA

MEGA CD　MEGA DRIVE

ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG 係へ。　日本ビクター株式会社

少女は角笛を吹く。
幼なじみの龍と交わした
約束を信じて。
CD-ROM
NEC
Emerald Dragon
エメラルドドラゴン
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
幾重にも織りなす人間ドラマが極上の感動
アトルシャン
人間に化身したドラゴン。潜在能力ははかりしれない。
声:関 俊彦
タムリン
記憶喪失の少女。彼女の記憶が戻る時、全ての謎が……。
声:笠原弘子
ハスラム
エルバードの王子。「女たらし」の声も高いが剣の腕も一流。
声:井上和彦
ファルナ
ハスラムの側近。回復魔法とクチの悪さはピカイチ。
声:冬馬由美
1月28日(金)発売予定
希望小売価格
7,800円(税別)

NEC

SUPER CD-ROM² SYSTEM
HE system

龍の国（ドラグリア）に流れ着いた一隻の難破船。
たった一人の生存者は記憶喪失の少女。

人間の少女はタムリンと名づけられ、龍の少年とともに大切に育てられた。少年の名はアトルシャン。そして幸せな12年の時が、夢のように流れた。

しかし運命は、二人を突然、引き裂いた。

「できればこのままアトルシャンとずっと暮らしていたい……でも私は人間なのよ…。」

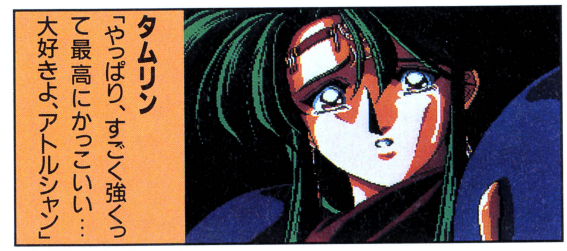
少年の説得にも少女の決心は変わらなかった。

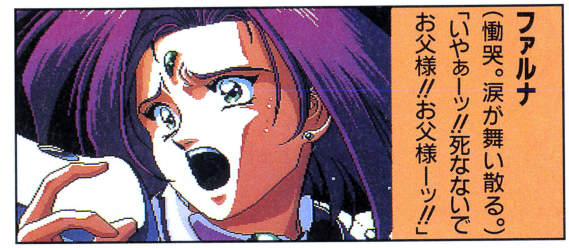
少年は自らの角に手をかけ、力まかせにへし折った。

「これを角笛にして持っていくんだ。僕の助けが必要になった時それを吹くんだ！」

少女は人間の世界へ帰っていった。そして3年。

人間の世界は魔王の軍勢により危機にさらされていた……。





あのパソコンの名作RPGが、今、PCエンジンによみがえる。

最強スタッフ、ここに集結！

監修 桝田省治（天外魔境Ⅱ、桃太郎シリーズ）

「パソコン版をプレイされた方たちに『エメドラ』と僕と木村の成長を確かめて欲しい。」

演出 岩崎啓眞（天外魔境Ⅱ、イース Ⅰ・Ⅱ）

「陰険な迷宮、出過ぎる敵、馬鹿なT、修正済。」

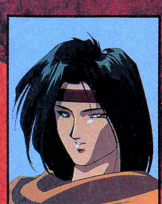
原画 木村明広（パソコン版オリジナルスタッフ）

「右腕が太くなった。」

原作 飯淳（パソコン版オリジナルスタッフ）

「隠された人間関係が次々と暴露される…快感。」

を刻む。



サオシュヤント
「神弓」、「風の英雄」と呼ばれる男。性格は非常にクール。
声：速水 奨

©NEC Home Electronics, Ltd.
©メディアワークス
©グローディア/ライトスタッフ

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部
TEL.03(3454)5111(大代表)

勇者、ご指名。

遥か昔、光の神ラターと闇の神ダールは世界に昼と夜をもたらす存在であった。後にラターは火、水、土、風の神をも生み出し世界を創っていったが、とり分け世界を賑わせたのは、6神がそれぞれ自分の身体の一部から生んだ生物だった。ラターの生んだものたち、人間はやがて地上に広大なロスティアという王国を設立したが、一方でダールの生んだいたずら好きな生物たちは住みかを追われるはめになった。そしてある日、ロスティア王国の建設により穏やかだった世界が突然一変！ダールの創りだした魔人ザガンが魔物の軍勢を率いてロスティアの街を占領しはじめたのだ。滅亡の危機にひんしたロスティアを救うため、国王は次のようなお触れをだした。

魔人ザガンを倒す勇者を募る
ザガンを倒した者には
次期国王の座を与えるものとする…

サイコロをふってPLAYだ！

白熱のバトル！

全く新しいタイプのゲーム!!

このゲームはRPGとボードゲームが1つになったニュータイプのゲーム。運にまかせたサイコロと、たくみな戦略によって勝敗が決まるよ!!

- みんなで遊べちゃう、4人同時プレイ可能
- サイドビュー・フルアニメーションの白熱のバトル！
- キャラクターアイテムもいっぱい、CD-ROMの大容量を存分に使用！
- わくわくしちゃうね、楽しいオープニングと3つのシナリオ！

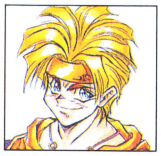
勇者人気投票 & オリジナル勇者大募集!!

「ただいま勇者募集中」ではコミカルかつ個性的な24種類のキャラクターの中から好きなのを選び、名前などを設定してPLAYすることができるよ。可愛さ余って愛情100倍なのだ。この誌上では1〜24のキャラクターの中から君が一番気に入ったのを選んで投票してほしいんだ。加えてオリジナルキャラも募集！「こんな勇者がいてほしい！」というのを教えてね。オリジナルキャラについては続編が出る際に考慮させて頂きます。つまり君の考えた勇者が次のゲームで活躍するかもしれないってこと。これはもう黙ってられないね!! 応募方法は官製ハガキに住所、氏名、年齢、男の子、女の子、職業を書いて、キャラクターの番号と君の考えた勇者のイラストに説明などを加えて下記本社の住所に、「ヒューマン㈱勇者キャラクター係行」と書いて送ってね。締め切りは12月22日（当日消印有効）、発表は1月末発売の月刊PC誌上、および会報ヒューマンくらぶ誌上にて。人気投票の結果1位のキャラクターに投票した人の中から50名にヒューマン特製テレカをプレゼント。君の一票、まってるぞ!! なお、先だって募集いたしましたモニター募集に1726通、ビデオプレゼントに1446通ものご応募をいただきました。ありがとうございました。

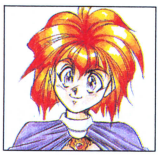
ヒューマンより 耳よりなお知らせ

- ◆ヒューマンくらぶ会員大募集!! ヒューマンのゲームをもっと知りたい君のために誰でも入会できる「ヒューマンくらぶ」の会員を大募集！あてさきは右記本社の住所に「ヒューマンくらぶ入会希望」と書いて送ってね。
- ◆フォーメーションサッカーオンJリーグ今冬発売予定！
- ◆文化放送日曜9:00pm〜10:00pmヒューマン提供「U2ROCKETのウィークエンドKISS」大好評放送中!!

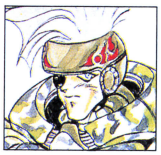
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
本社 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
Tel.0422(70)7000 Fax.0422(70)7790
大阪支店 〒532 大阪府大阪市淀川区西中島4-13-24
花原第3ビル8階 Tel.06(886)0400 Fax.06(886)4776
■ヒューマンテレホン通信(毎月1/15日に内容が変わります。)
東京0422(70)7796 大阪06(886)3465
■ゲームに関するお問合わせ
0422(70)7798(月～金曜の午後2時～6時)



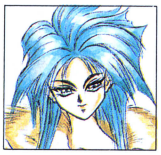
バング
緑川　光



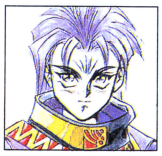
ティリア
林原めぐみ



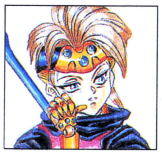
オットー
辻谷　耕史



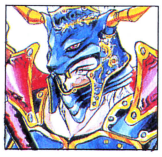
ハーマン
水谷　優子



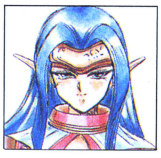
スピノザ
檜山　修之



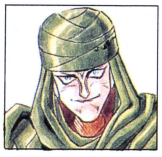
カルナーサ
渡辺久美子



ラブルハルト
沢木　郁也



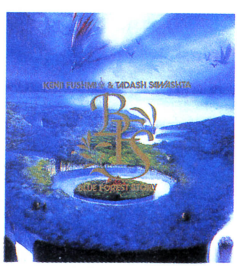
シーナ
吉田古奈美



ホロウ
山野井　仁

PC Engine
SUPER CD-ROM² SYSTEM

君の友情をぶち壊す、ムカツク技の数々!!



ブルーフォレスト物語

IMAGE ALBUM

●原作……伏見健二　●音楽……澤下　禎

POCH-2209

¥2,800(税込)(税別価格¥2,718)

'93・12・1 on Sale

SAND STORM

polydor

©KENJI FUSHIMI / F.E.A.R.

ソードマスター

SUPER CD-ROM²

PCエンジン初の
オリジナルシミュレーションRPG

定価(税別)
8,300円 絶賛発売中!!

対戦格闘＆シミュレーションバトルゲーム

フラッシュハイダース

Flash Hiders

●PCエンジンスーパーCD-ROM²専用●

12月19日発売

定価 7,800円（税別）

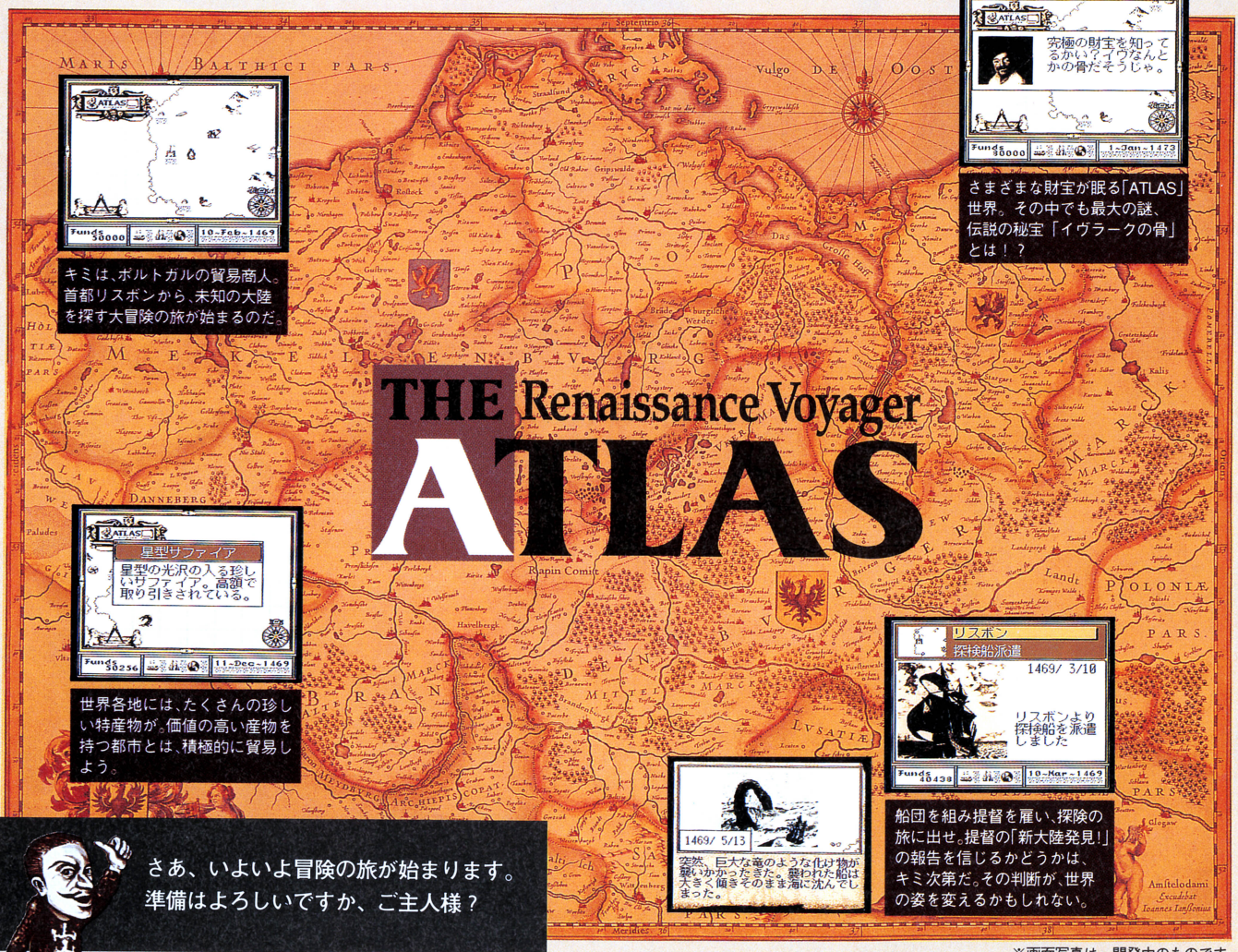
株式会社 ライトスタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：(03)5389-0016(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)

ARTDINK

未知の大陸を求め、遥かな海に。
驚異と発見の大航海が、ついに始まる。

水平線の彼方。
遥かな海の向こうには、驚異に満ちた、未知の大陸があるという。
謎、そして冒険への憧れが、キミを大いなる航海へと誘う。
遠い昔から言い伝えられてきた、伝説の財宝。
誰にも知られずにいた都市と、不思議な動物たち。
幾多の困難をくぐり抜け、約束の地にたどりついたとき、
キミは何に出会い、何を思うのだろう。
海洋大冒険SLG『THE ATLAS』。
夢とロマンを乗せた大帆船が、キミを待っている。



※画面写真は、開発中のものです。

ON SALE MARCH 1994

3月発売予定　標準価格 9,800円(税別)

No Copy
このマークは不法コピー禁止マークです

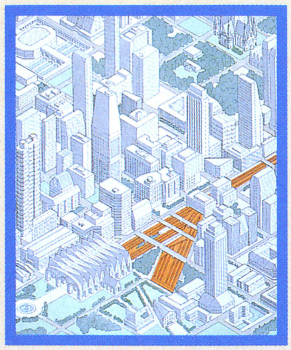
●本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは、身体に悪影響を及ぼします。休憩をとり、無理のないプレイをお楽しみください。

©1991,1994 Artdink

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM　マウス対応　メモリーベース128 対応ソフト

※データのセーブには、メモリーベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です。

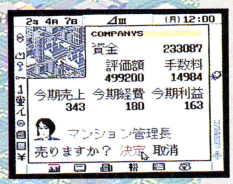
限りなく広がる都市創造。
壮大なプロジェクトが、いま動き始める!



荒野に敷かれた一本のレール。
鉄道網の発達とともに、建ち並んでいく高層ビル群。
マップ全域に広がる巨大都市か、それとも
ベイエリアを中心とするレジャー構想か。
どのような都市を築き上げるのかは、キミのセンスと決断力だ。
次々と、あふれんばかりのキミの創造心は、
ここにかたちを成し、そして生命を得たかのように機能する!
世界中のファンを熱狂させた、ベストヒットSLG『A.Ⅲ.』。
とてつもない都市開発プロジェクトが、いま、キミの手で動き始める!

鉄道車両は18種類がラインナップ。分岐点や発車時刻など、ダイヤの設定も都市の発展に、大きく影響する。

キミは鉄道会社の社長。鉄道の運営だけでなく、貸ビルや各施設の経営も任される。会社の収益を上げることが、都市発展につながる。



SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

A.Ⅲ.

昼夜と四季によって、街の景色が変化するリアルなグラフィック。クリスマスには雪も降り、雰囲気抜群!

高層ビルが立ち並ぶと、いよいよ大都市の予感。多彩な建築物が、キミの理想的な都市を形づくる。

1990 ベストヒット・ソフトウェア賞シミュレーション・ゲーム賞受賞
1991 ベストヒット・ソフトウェア賞大賞受賞
1992 THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞受賞 (U.S.A)
1993 BEST STRATEGY GAME OF 1992受賞 (U.S.A)

NOW ON SALE

絶賛発売中

標準価格 **9,800**円 (税別)

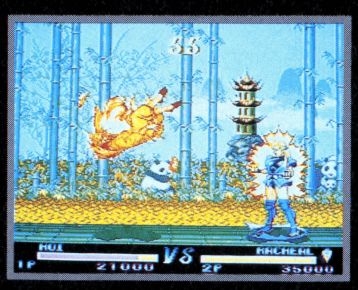
©1990,1993 Artdink

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F　TEL 043-279-9356
株式会社 アートディンク

KONAMI

血が沸騰する

上段、中段、下段の3つのボタン攻撃方式、
武器を持ったキャラクター、
5VS5の団体戦、すべてが君の闘志をバリバリ白熱させる。
新たなる対戦格闘ゲーム「マーシャルチャンピオン」、
アーケードゲームからの移植でここに見参。



PC Engine

CD-ROM² SYSTEM

コナミ株式会社

本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

関東　東京03(3436)2277
関西　大阪06(456)4578

対戦格闘ゲーム

マーシャルチャンピオン

MARTIAL CHAMPION

TM

©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

'93年12月17日発売　定価7,800円(税別)

マーシャルのテーマソングがCD化された!

ひと足先に音楽を聞いてうずうずしよう。

オープニングテーマ
「Chance」

エンディングテーマ
「幾千年を超えて」

歌：GONNA（ガナ）

CDシングル 好評発売中　BVDR-213 税込定価930円

BMGビクター株式会社　〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-8

Now on Sale

北海道 札幌011(241)4900　北陸 新潟025(229)1141　九州 福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000　四国 松山0899(33)3399　志布志0994(72)0606　鹿児島0994(44)3977
（以上、全10局開設しております）

●商品に関するお問い合わせは●　ハロー コナミ
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

ファルコム・スペシャルBOX映像版第1弾!!

Ys SPECIAL COLLECTION
ALL ABOUT Falcom

PCエンジン版イースⅣ
The Dawn of Ys

OVAイース 天空の神殿

J.D.K.BAND LIVE

イラストレーション
宝谷幸稔

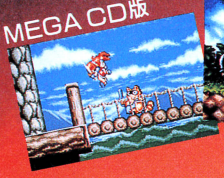
イースⅤ

ビデオ & LD 12.22 ON SALE!

VHS KIVA-193(キングレコード)/KFOVA-52(角川書店)/各・カラー/60分/HiFi/STEREO ¥6,800(税込)
LD KILA-98(キングレコード)/カラー/60分/CLV-1面/デジタル音声 ¥6,800(税込)

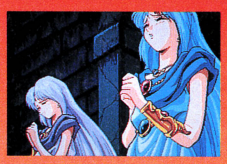
SFC版

MEGA CD版



ぽっぷるメイル

風の伝説ザナドゥ



イースⅣ 新作OVA
(製作中につきイメージ画面)

英雄伝説Ⅲ
もう一つの英雄たちの物語

「PCエンジン版イースIV The Dawn of Ys」「風の伝説ザナドゥ」「英雄伝説Ⅲ もう一つの英雄たちの物語」
「SFC版・MEGA CD版ぽっぷるメイル」「OVAイースI、II名場面集」「イースIV 新作OVA」
さらに極秘プロジェクト情報を収録した究極のミュージックビデオ!!
*角川書店とキングレコード販売のビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。

特典

❶イース・ギャルズ コレクション
(リリア、フィーナ、レア、リーザ、カーナ、ソニア、エレナ)
●VIDEO
リバーシブル・ジャケット
●LD
ジャケット・サイズ・ピンナップ

❷イース2枚組テレカ
(詳しくはビデオ、LDについている申し込み方法をご覧下さい。)

●アンケートにお答えいただいた方から抽選で100名様にプレゼント!

企画制作:(株)フィールドワイ
制作協力:(株)ガル・エンタープライズ
プロモーション・アニメ制作:東京キッズ
製作・発売元:日本ファルコム/角川書店/キングレコード(株)
販売元:角川書店/キングレコード(株)
©1993日本ファルコム/角川書店/キングレコード

特別協力:(株)ハドソン
協力:(株)セガ・エンタープライゼス
(株)セガ・ファルコム

12月22日
★両方買って「イース・キャラク

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

絶賛発売中
壮大なイースII ワールド遂に完結!
[イース 天空の神殿]
アドル=クリスティンの冒険
全4巻シリーズ
●30分/カラー/ステレオHiFi/各5,800円(税込)

第1巻 (失楽園)	KFOVA-40	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-156	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-50	キングレコード(LD)
第2巻 (世界果つるところ)	KFOVA-41	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-157	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-51	キングレコード(LD)
第3巻 (彷徨、そして迷走)	KFOVA-42	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-158	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-52	キングレコード(LD)
第4巻 (運命の流れる中で)	KFOVA-43	角川書店(セルビデオ)
	KIVA-159	キングレコード(セルビデオ)
	KILA-53	キングレコード(LD)

※角川書店とキングレコード販売のセルビデオはそれぞれ同じ内容を収録しています。
製作・発売元:日本ファルコム/キングレコード(株)/角川書店　販売元:角川書店/キングレコード(株)

©1992日本ファルコム/キングレコード/角川書店

"年末恒例"今年もやります。

怒濤のスーパー・アレンジ・バトル!!

Falcom® ファルコム SPECIAL BOX'94 スペシャル ボックス

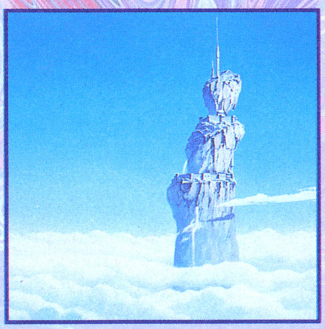
初回封入特典：オリジナル・ジャケット・テレホンカード

3枚組 BOXセット

12.22 ON SALE!
CD KICA-9020~2 ¥7,200(税込)

Disc 1
イースⅣ The Dawn of Ys
ARRANGED BY RYO YONEMITSU

Disc 2
風の伝説ザナドゥ
ARRANGED BY J.D.K.BAND/J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA/M.FUJISAWA PROJECT



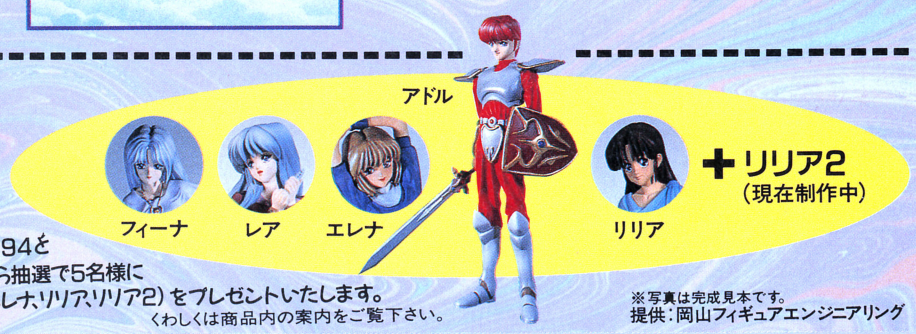
Disc 3
ぽっぷるメイル
ARRANGED BY J.D.K.BAND
J.D.K.ELECTRIC ORCHESTRA

今年のスペシャルBOX'94は怒濤のスーパーアレンジ3連発だ。Disc 1は「イースⅣ」PCエンジン版イースⅣのサウンドアレンジを担当した米光亮が、このスペシャルBOX用に入魂のリアレンジ。CD-ROM版とは、ひと味違うアレンジに注目してくれ。Disc 2は発売が待たれる「風の伝説ザナドゥ」をJ.D.K. BAND、J.D.K. E.オーケストラ、M. FUJISAWAが、それぞれアレンジ。三者三様のアレンジは聴きごたえ充分だ。Disc 3はMEGA CD、SFC版の登場で新たなる展開が期待される「ぽっぷるメイル」J.D.K. BANDとJ.D.K. E.オーケストラの一騎討だ。

そして恒例の特典は、イース天空の神殿でおなじみの西村博之によるイース、ザナドゥ、ぽっぷるメイルキャラクター大集合オリジナル・テレカだ。さらにこのスペシャルBOX'94と「イーススペシャルコレクション」両方をお買い上げの方から抽選でイースキャラクターフィギュアをプレゼント。

同時発売!
ターフィギュアを当てよう!!

イース・キャラクター・フィギュア6体セット・プレゼント ファルコムスペシャルBOX'94とイーススペシャルコレクション両方をお買上げの方から抽選で5名様にイースキャラクターフィギュア6体セット(アドル、フィーナ、レア、エレナ、リリア、リリア2)をプレゼントいたします。
くわしくは商品内の案内をご覧下さい。



※写真は完成見本です。
提供：岡山フィギュアエンジニアリング

りりカルなピアノのメロディが感動のイースワールドを演出する。
イース・ピアノコレクション
CD KICA-1130
¥3,000(税込)

これがファルコム・サウンド・スピリッツ。
ファルコム・エンディング・コレクション
CD KICA-1132~3
¥4,200(2枚組)(税込)

これがオリジナルだ! ファルコム・サウンド・スタッフによる原曲集。
イースⅣ J.D.K.スペシャル
CD KICA-1137
¥2,500(税込)

風の伝説ザナドゥ J.D.K.スペシャル
CD KICA-1138
¥2,500(税込)

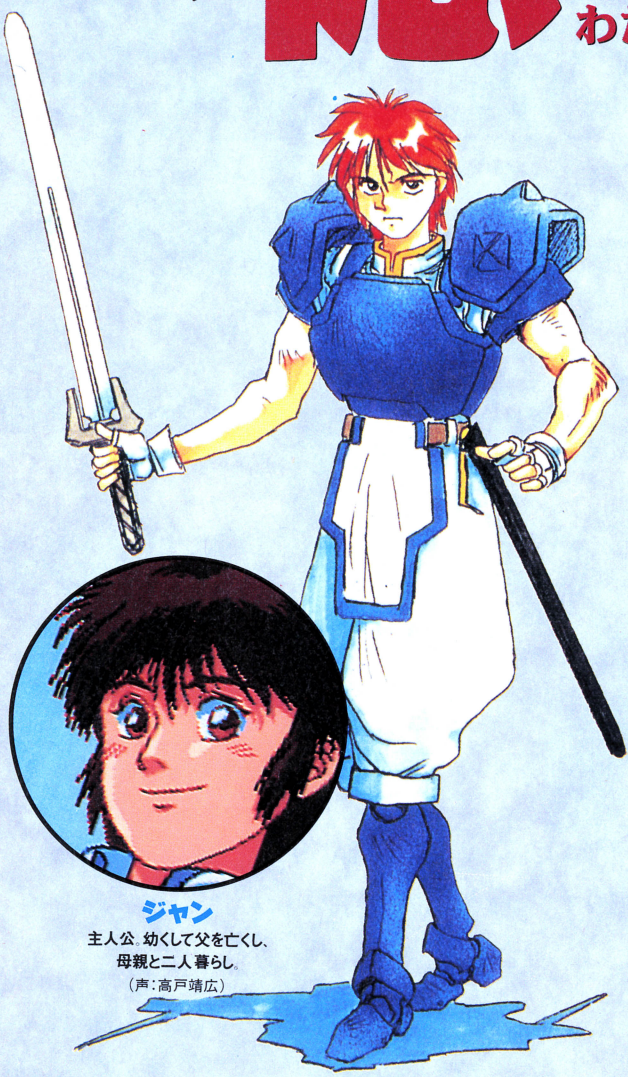
▶好・評・発・売・中 //

PC Engine
ROM ROM

聴こえますか、

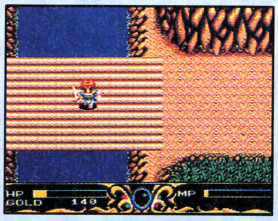
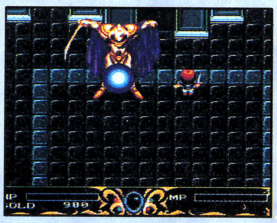
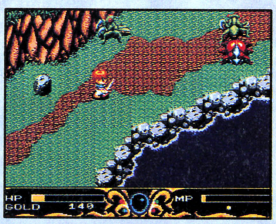
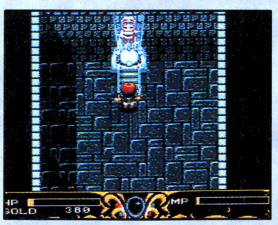
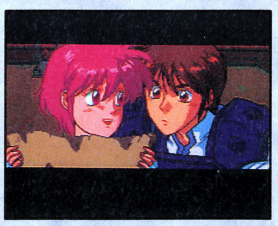
コーデリア王国の城下町デミサントで育ったジャンとオルテナ
宝の地図だと興奮するオルテナ。二人はさっそく宝探しの冒険

わたしたちは、「キャラクターに命を吹き込む」



ジャン
主人公。幼くして父を亡くし、
母親と二人暮らし。
（声：高戸靖広）

オルテナ
コーデリア国の大神官モゼーの娘。
ジャンとは幼なじみ。
（声：皆口裕子）

PCエンジン SUPER CD-ROM 好評発売中 ¥8,800（税抜）

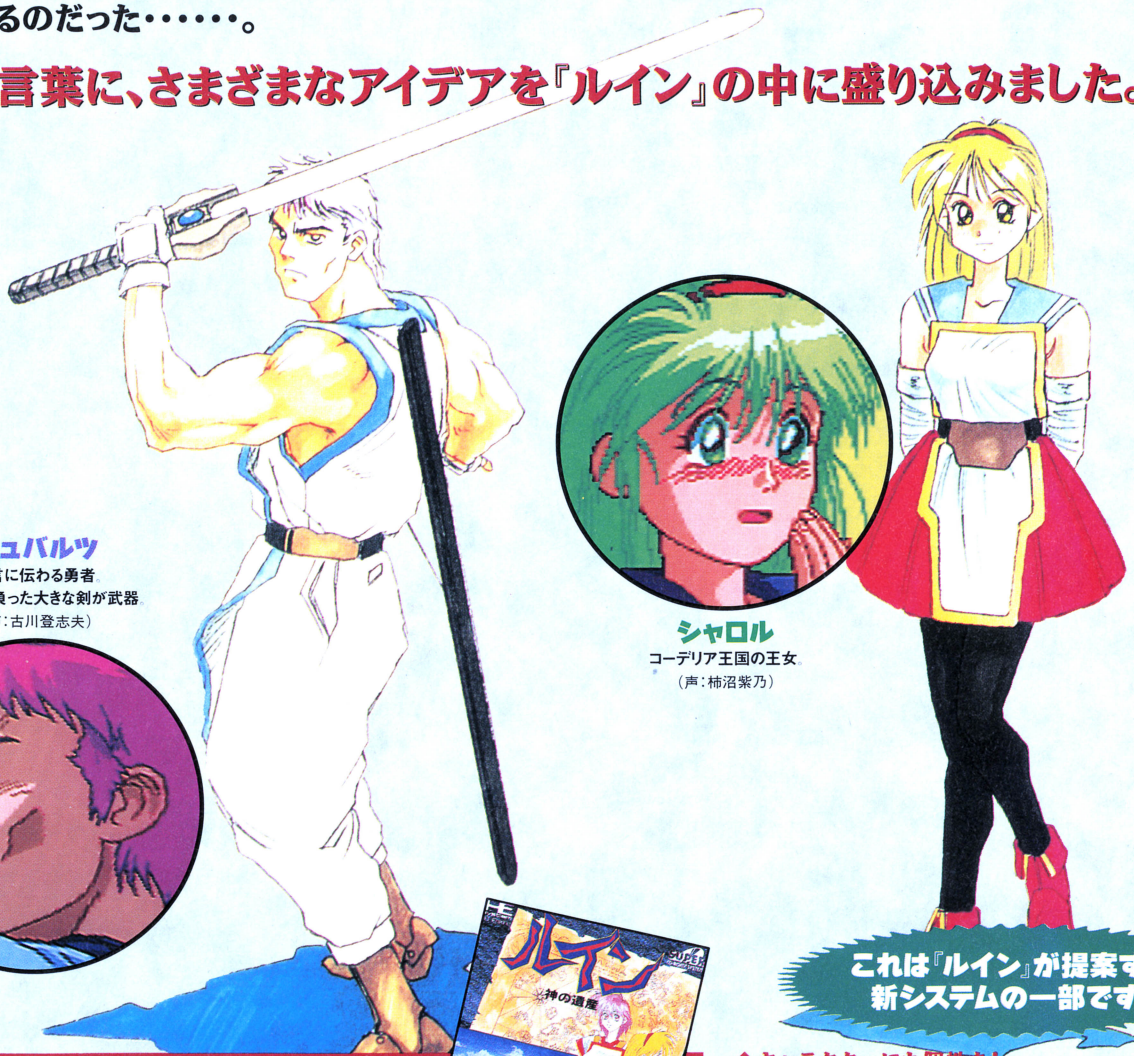
発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 問い合せ番号 TEL.03(3423)9269

Victor

新しい息吹の色が…

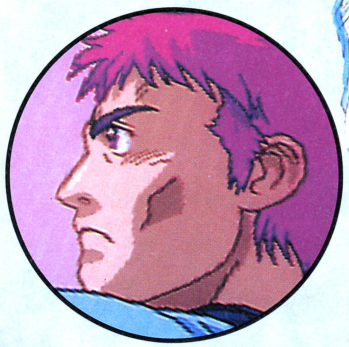
は、ふっとしたきっかけから、古ぼけた一枚の地図とペンダントを発見する。
に出発するのだった……。

を合い言葉に、さまざまなアイデアを『ルイン』の中に盛り込みました。



シュバルツ
予言に伝わる勇者
背中に背負った大きな剣が武器
（声：古川登志夫）

シャロル
コーデリア王国の王女
（声：柿沼紫乃）



これは『ルイン』が提案する新システムの一部です。

ファンタジック・アクションRPG

ルイン

◆キャラクターにも個性を！

このゲームの大きな特徴は、パラメータ「MT（メンタル）」が導入されたことです。このため、それぞれのキャラクターに、人間ならではの“心”を持たせることができました。ゲーム中でのストレスや気分が、キャラクターの行動を決定し、まるで、各キャラクターが生きているかのように活躍します。

◆進化したAIシステム

最近のゲームでは珍しくなくなった“ＡＩシステム”。この『ルイン』では一歩先を行く“ＡＩシステム”ができました。主人公以外の仲間たちが、戦闘シーンだけでなく、全てのゲーム中で、ＡＩによって行動するのです。特に「MT」のパラメータが加わることで、より一層人間らしさが表現できました。

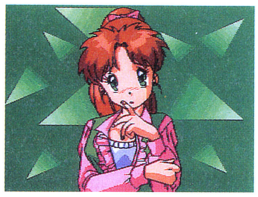
◆光と影による『ルイン』ならではの演出

昼は明るく、夜が暗いのは当然として、『ルイン』は従来のゲームでは忘れられてた、夜に於ける「光と影」の演出にも凝ってみました。“蝋燭の火”や“窓の明かり”、また洞窟といった環境の変化にも併せて、キャラクターの色が変わります。また光との距離の違いにも、キャラクターの色が変化するようになっています。

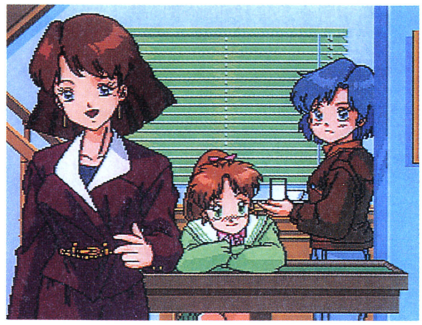
© 1993 Fill in Cafe Co., Ltd. © 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

NAXAT INFORMATION MAGAZINE
ナグッ子くらぶ
NAGUKKO CLUB
NOVEMBER 1993

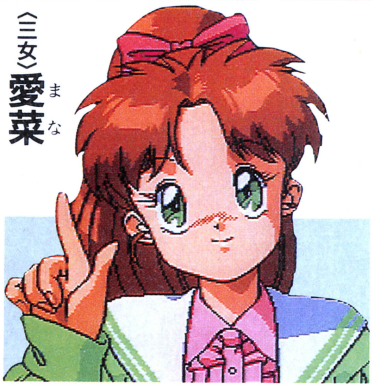
Super リアル麻雀 PIV カスタム



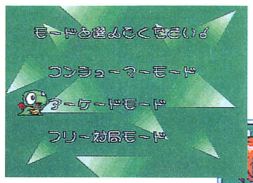
■PCエンジン　スーパーCDロム
■12月発売予定／9800円



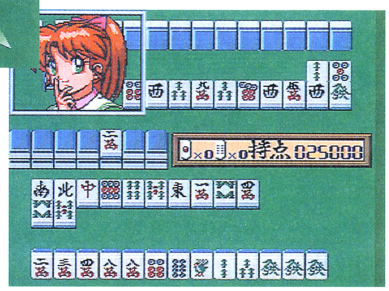
〈三女〉愛菜



あなたはバイトのために、美人3姉妹の経営する雀荘を訪れ、麻雀で採用テストを受ける。そこで愛菜、悠、香織の3姉妹に勝つと、採用が決まるんだけど……もち、プレイヤーにはお楽しみ、麻雀で勝つたびにス・テ・キなグラフィックが見られるぞ。しかも、そのアニメ、グラフィックとも、アーケード版とほぼ同じ！……うふふ。でも勝たなきゃダメ、勝たなきゃ、ね！



◀コンシューマーモードは、難易度がやや低め。アーケードモードは難易度もアーケード並み(?)　だけど、スペシャルな……ウフフが……ウフフフフ……お楽しみ！



〈長女〉香織

〈次女〉悠

それはあなたの腕しだい!!

闇の血族 ～遥かなる記憶～

■PCエンジン　スーパーCDロム
■12月発売予定／9800円

美しくも無残な血の宿命とは…!?

華麗なるファッション界を舞台に、新進のデザイナー、モデルなど美しい女性たちをまきこんで、次々におぞましい事件がまき起こる、ノベルタッチのミステリーADV！

▲主人公は若き新進デザイナー、伊澤魅由。ファッション界が舞台だけに、随所にはファッショナブルなシーンも。

◀ゲームは、まるで小説を読むように進んでいくぞ

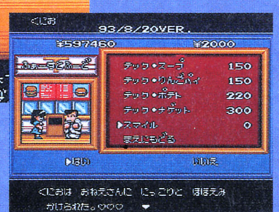
ダウンタウン熱血物語

■PCエンジン　スーパーCDロム
■12月発売予定／9800円

急げ、くにお！　ご町内を硬派が走る!

りきの彼女がライバル校の生徒たちにさらわれた。その彼女を助け出すため、くにおは宿敵・冷峰学園へ。ご町内を駆けめぐり、謎を解いたり、パワーアップしながら進め！

▲ライバル校の生徒を倒し、情報を集め、お金をかせいでお店でパワーアップしながら、冷峰学園を目指すのだ！



◀お金をかせぐと、お店でパワーアップできるぞー

ビデオアタック 月間記録(10/30日現在)

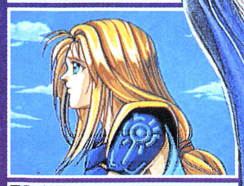
ネクスザール・スペシャル　スコアアタック部門	
683140点	杉沢　淳くん(大阪府)

ネクスザール・スペシャル　タイムアタック部門	
2分42秒79	杉崎功明くん(神奈川県)

株式会社ナグザット／〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル
テレフォンサービス 03-5395-2088
ゲームについての問い合わせはこちら！／フリーダイヤル0120-079310（午前10時～12時 午後1時～5時）
naxat soft

PC Engine SUPER CD-ROM² SYSTEM

異形のファンタジー胎動す!



文明のもつ高度さゆえ自ら歴史の狭間へと消えていった超古代文明
その失われた魔導科学を復活し世界を手中にせんと画策をする帝国
古代ヴァスツール文明の紋章を身体にもつ謎の少女エレナとリンナ
ふたりの時代を超えた再会は繰り返される悲劇の始まりなのか…
そしてヴァイスは機装鎧に身を包み帝国に敢然と立ち向かう
待望のファンタジー・シナリオシミュレーション今ここに始動!!

●独自の新戦闘システム「ネオ・タクティカルバトル」と「武具製造システム」の採用で戦略戦術性がアップ!!

●他の追従を許さないハイクオリティなビジュアルシーンももちろん健在だ。感動がさらにパワーアップ!!

LUGA
機装ルーガ

シナリオシミュレーションとは、綿密に構築された仮想世界上に展開するシナリオにプレイヤー自らがシミュレーションゲームのもつ緻密な戦略・戦術性を楽しみながら参加体験することで、深みのあるドラマを堪能できる工画堂スタジオオリジナルのニュータイプメディアです。

12月3日発売

■シナリオシミュレーションゲーム
■スーパーCD-ROM²専用
■価格￥8,800

■上記の価格には消費税は含まれておりません。
■機装ルーガの資料を請求の方は、右の資料請求券をハガキに貼り、郵便番号・住所・電話番号・氏名を明記の上、工画堂スタジオまでお送りください。

KOGADO Software Products

(株)工画堂スタジオ
〒166 東京都杉並区高円寺北2-3-16 吉川ビル4F
TEL.03-5373-0195

資料請求券 (EP・1月号) 機装ルーガ

攻略園

最新ゲーム研究

KOH RYAKU EN

今月号はACT、SLG、STG、RPGをそれぞれ1本ずつ攻略っス。

これさえ読めば、スッキリ爽快気分でゲームが遊べること間違いナシ！

Flash Hiders

フラッシュハイダース

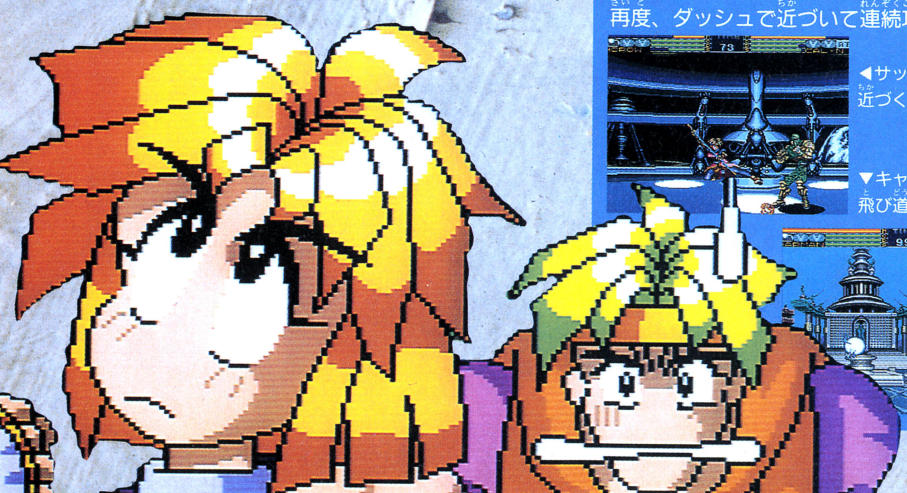
ライトスタッフ／12月19日発売予定／7800円

はいはい、今回の『フラッシュハイダース』は、キャラクターを育てられる魅惑のアドバンスモードを中心に攻略しましょう。ちなみに、本文中にデカデカと載っているデフォルメキャラは、アドバンスモードに登場するビジュアル画面の中の一部です。

必殺技の連続攻撃で相手をケチョンケチョンにしちゃえ!!

BATTLE TECHNIC

ここでは、コンピュータ戦で「こんだけ知ってりゃ何とかなるよ」的なテクニックを、2つ紹介しましょう。ただ、このゲームはキャラの動きが超スピーディなので、いかにコマンドを素早く入力できるかが勝敗のカギになるかもね。



ダッシュからの連続攻撃

相手側か反対側に方向ボタンを素早く入力すると、ダッシュ、バックステップできる。これを使用すると、相手との間合いを一瞬で詰められるので、そこから必殺技や投げ技にもっていけるんだ。そして、敵の反撃が来ると思ったらバックステップで一度逃げてから、再度、ダッシュで近づいて連続攻撃しよう。

◀サッとよけてサッと近づくのが美し〜いね。

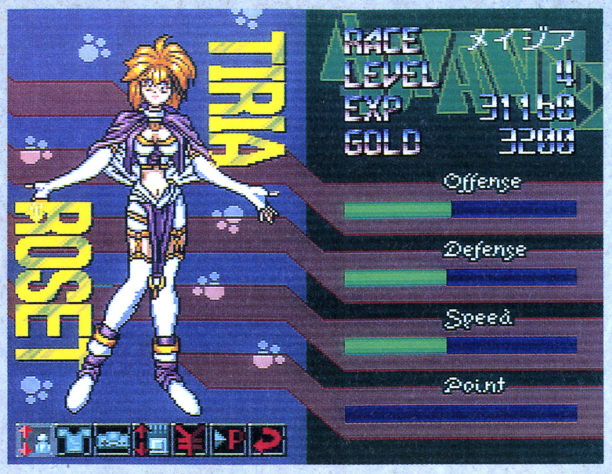
▼キャラによっては、飛び道具も回避できる。

とにかく必殺技っす

必殺技がウリのゲームだけあって、必殺技が超出やすいぞ。それは、必殺技のコマンド入力が非常にアバウトな（例えば、↓→入力の必殺技でも、その間に↑や←を入力してもちゃんと必殺技が出る）ため、難しい必殺技も意外と楽に出るのだ。そのため、必殺技で連続攻撃という荒技もわりと簡単にできる。

▲あとで紹介するけど、必殺技が使えるとアドバンスモードで役に立つので、ぜひマスターしてくださ〜い。

キャラクターを育てられちゃうアドバンスモードを大攻略!



勝てば天国、負ければ地獄のアドバンスモード

バトルに勝ってお金と経験値を稼ぎ、持ちキャラをパワーアップできるアドバンスモード。自分でキャラを操作することはもとより、オート操作で見てるだけでもOK。だから、対戦ゲームが苦手な人も十分楽しめる。試合に勝てば、試合内容や対戦相手によって報酬、つまりお金と経験値が手に入るが、負けてしまうと、何ももらえない。つまり、何がなんでも試合に勝たなければならないのだ。キビシ〜。

試合に勝つと入手できる経験値とお金について

対戦相手の能力によって賞金が変わる!

9人のキャラは、ある程度の相性がある。だが、アドバンスモードでは、毎試合ごとに対戦相手の能力が変わるため、勝てるはずの相手に苦戦することも多い。でも、苦戦する相手ほど賞金も高くなるので、自信のある人は、わざと不利な対戦カードを組んでみよう。

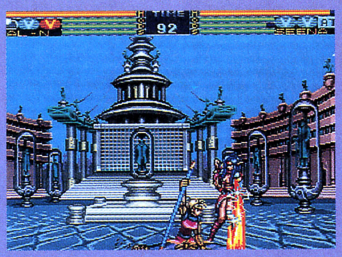
◀MONEY部分を注目。高いよね。

▶なんと額が1／4。よく考えて戦おう。

対戦相手との戦い方によってもらえる経験値も変わっちゃう

経験値の場合は、時間、技、ボーナスの3つの内容によって変化する。まずは時間だけど、これは試合の残り時間で、当然、少ない時間で勝ったほうが高い経験値がもらえる。これに、対戦相手と自分のレベルの差に応じた、レベルポイントを加算。この差が大きい（相手のほうがレベルが高い）ほうが経験値が高くなるぞ。

泣いてるヒマがあったら勝つまで戦いなさい!



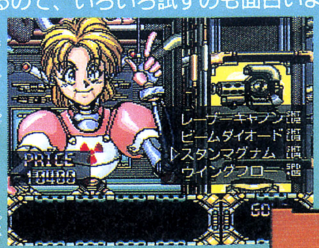
◀ババッと必殺技の連続攻撃で、パーフェクト勝利を目指そう!

次は技だが、いかに強いダメージを与えたかが影響する。つまり、通常の弱攻撃よりは、必殺技での強攻撃の方が経験値が高〜くなる。最後がボーナス、残り体力ね。パーフェクトで勝つと、もらえる経験値が倍になるのだ!

TIME	対戦試合の残り時間に、レベルポイントが加算されます。
SKILL	攻撃内容、必殺技の使用の有無、効果、攻撃のヒット位置が影響。
BONUS	自分のキャラの残りの体力に、レベルポイントが加算されます。

試合に勝ってお金がたまったら武器屋で武装をパワーアップせよ!

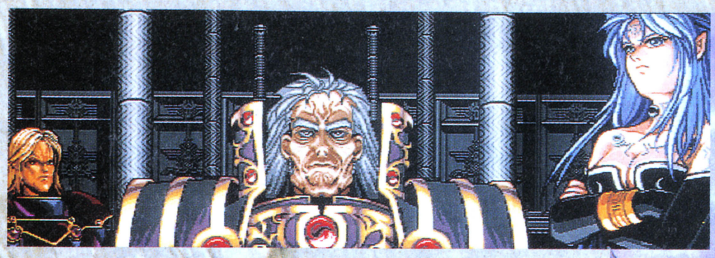
試合に勝ってお金がたまったら、装備を買い換えよう。装備によっては、使用したときのグラフィックが変化するものもあるので、いろいろ試すのも面白いよ。



▶武器屋は種族ごとに3種類。ちなみに、これは機械種族用。

▲買った装備は装着しないとダメ。忘れないように。

©RIGHT STUFF



LOUGA 機装ルーガ

工画堂スタジオ／12月3日発売予定／8800円

工画堂のゲームといえば、美しいビジュアルが見ものだよね。でも、それを見るには戦闘に勝たなければダメ。ここで紹介する方法を参考にして、戦闘に勝ちまくれ！

頼りになる仲間を増やして、その力と特殊技能を使いこなそう!!

このゲームでは、ユニットであるキャラクターを使って、敵軍であるハイエルン帝国の拠点を占領していく。ゲームスタート時には、仲間のキャラは2人しかいないが、シナリオをクリアしていくにつれ、自然に仲間が増えていく。そのキャラには、使用回数は限られるが、攻撃力をアップしたりできる「特殊技能」がそれぞれ1つずつあり、その使い方によって戦闘の勝敗が大きく左右される。ちなみに戦闘で負けても「死ぬ」ことはないので(撤退になる)、心配せずに敵軍をガンガン攻撃しよう。

POINT 臨機応変に武器を使いわけろ!

行動が終了したキャラでも装備はいつでも変更できる。次に間接戦闘になりそうな場合は弓、直接戦闘の場合は剣と、武器をベストの状態にできるのだ。

◀攻撃時、ターン終了時などに武器の確認を怠るな！

1〜5章で仲間になるキャラクターの能力

ここでは1〜5章で仲間になる6人の仲間たちの特徴と、使い方などを紹介しましょう。

重装備の突撃隊長
ヴァイス

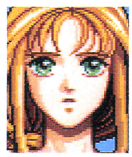
特殊技能	真空斬
登場シナリオ	1

機装鎧の強力な攻撃力と防御力で、敵兵の猛攻を防御、突撃できる重戦車なヤツだ。また、複数の敵兵に有効な真空斬も魅力的。

オールマイティに使える男
ガイム

特殊技能	剛力
登場シナリオ	1

剛力を使えば、相手が機装鎧でも互角に戦える。また、槍が得意なので直接、間接どちらの攻撃にも使える便利な奴でもある。



ゲーム序盤のナイチンゲール
ロンディーア

特殊技能	治ゆ
登場シナリオ	2

ファーレイが登場するまで唯一人、回復技能が使える貴重な存在。一応、弓が得意だが、なるべく戦闘には参加させたくない。

足は遅いが力もち
タルコフ

特殊技能	防壁
登場シナリオ	3

力があって、防壁の技能を使えば機装鎧の攻撃にも耐えられる。だが、移動能力が低いため、拠点防御要員に徹した方が無難。

間接攻撃のエキスパート
ローディス

特殊技能	疾走
登場シナリオ	4

ずばぬけた移動能力が非常に魅力。拠点攻撃など支援要員が欲しい時も、ササッと仲間の横に付き、得意の弓で攻撃できるぞ。

攻撃と治ゆを両立しちゃう
ファーレイ

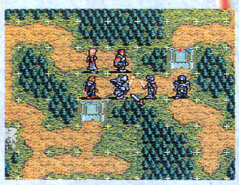
特殊技能	治ゆ
登場シナリオ	5

ファーレイが仲間になると戦闘が非常に楽になる。また、戦闘能力も多少あるので、危険な最前線での回復作業もまかせられる。

マップの各地点に点在する敵の砦と兵士をたたけ!!

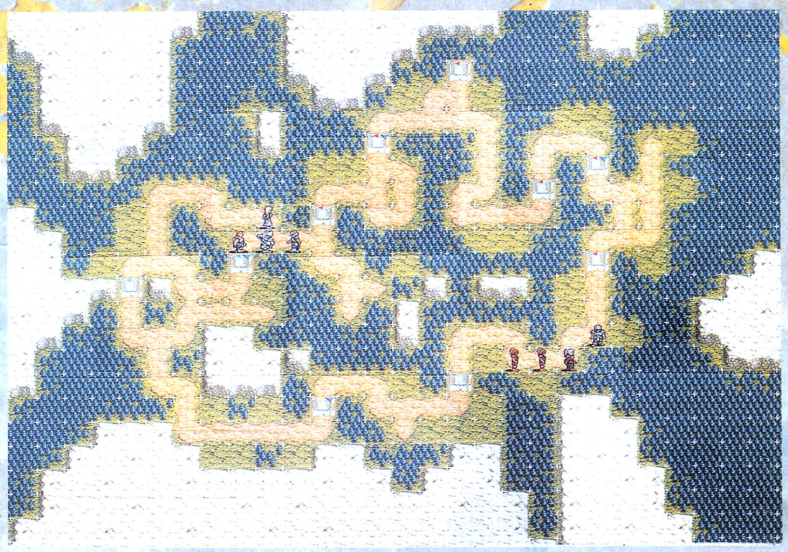
砦を確保して敵の拠点をたたけ!

ゲームのストーリーは複数のシナリオで構成され、各シナリオごとに戦闘が発生するぞ。戦闘の舞台は1つのマップで、その中に点在するハイエルン帝国の本拠地を占領するとシナリオクリア。ただし、本拠地以外にも「砦」という敵の前線基地があり、そこを占領しないと、敵兵がゾロゾロ出陣してきて逆に自軍の本拠地を占領されて負けちゃうけどね。砦はHPを回復したりできる重要な場所なので、砦の早期占領が勝利への大きな鍵になるのだ。



◀地形を利用して戦うのもテクニックの一つ。

◀本拠地を占領されるとゲームオーバーっす。



シナリオ3「コロサールの谷」マップ

- 味方（クメス族）の拠点
- 敵（ハイエルン帝国）の拠点
- 同盟軍（センティス族）の拠点
- ユニット（兵士）

NPC（ノンプレイヤーキャラ）について

シナリオによって、NPCが登場して敵の一部を引き受けて独自に戦ってくれるぞ。そして、ときには以後仲間になって操作できるようになる者も登場する。

▲ちなみにシナリオ3では、ローディスが同盟軍の盟主。

敵兵の華麗な倒しかた

その1 複数で敵を攻撃せよ!

まずは覚えておきたいのが、「味方のキャラが敵兵と戦闘になった場合、そのキャラの左右に隣接する味方キャラは、たとえ行動終了後であっても強制的に戦闘に参加する」と、いう点。だから、あらかじめ左右に味方を配置して戦闘に突入すれば、最大で3対1という有利な条件で戦えるワケ。ただし、敵も同じ手を使うぞ。

◀ナイスな例です。これだけ完璧ならノーダメージ勝利も十分可能っスね。

▶バッドな例です。ガイムといえどもこれでは勝ち目はありませんです。

その2 撤退→反復攻撃作戦!

撤退

◀危険な作戦だけど、とりあえず撤退しよう。

攻撃

◀で、反撃。集中攻撃で一気にカタをつけろ。

これは、攻撃力も守備力も十分にある味方の砦が近くにある場合に使える方法の1つ。まず、味方の全キャラを砦に召還して退却する。そして、敵の攻撃を砦の守備隊で撃破。撤退した敵兵は、体力回復のため最低1ターンは戦線復帰できないので、その間に残存兵力をぶったたく。こうすれば、砦の損害だけで敵の大軍を一度に撃破できちゃうかも。

敵の砦の華麗な落としかた

「召還」を利用した連続攻撃!

まず、敵の砦の前に剣を持たせた直接攻撃要員を2人、弓や槍を持った間接攻撃要員を1人配置してね。そして、直接、間接各1人ずつで攻撃をかける。ここで砦が陥落すれば問題はないんだけど、もし、持ちこたえられると、行動を終了した味方キャラが邪魔して次の味方キャラを砦の前に配置できない。そこで、「召還」を使って直接攻撃要員を召還してしまえば、砦の前が完全な空き地になる。で、別の直接攻撃要員を突っ込ませれば、残っている間接攻撃要員と第二次攻撃をかけられるのだ。当然、第三次、四次攻撃も可能!

第一次攻撃

▲ヴァイスの第一次攻撃。普通はこれで終了だが…。

召還

▲召還して砦の前を空白にします。バイバ〜イ。

第二次攻撃

▲ガイムの第二次攻撃。大抵の砦はこれでOK。

POINT

「機装ルーガ」に先手なし!

自分のターンで敵兵をいくら倒しても、次のターンには復活する。しかし、敵のターンのときに敵兵を倒すと、自分のターンでは敵は復活しないので、その間に先に進める。

◀待つのも作戦。今に見ていろ!

SUPER DARIUS II

スーパーダライアスII

NECアベニュー／12月23日発売予定／7800円

最終ゾーン3大ボス完全攻略!!

『スパダラII』はムズいっ!! 前作が簡単に思えるほどに難易度が高い。これが『II』の完成版をプレイした感想だ。そこで、ソフト発売にさきがけ、最も手強い最終ゾーン大ボスの攻略法を教えるぞ。

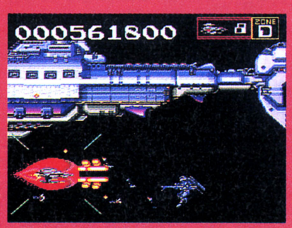
対ボスキャラ戦の基本攻略法

各論に入る前に、まずすべてのボスキャラに共通する攻略の基本戦略から入ろう。何ごとも基礎が大事だからね。

1 安全地帯を探せ!!

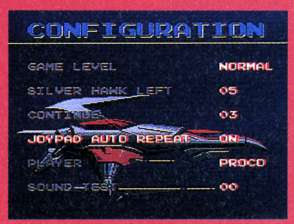
まったくの安全地帯なんてものは、ほとんどのボスにない。だが、比較的攻撃の甘い地帯ってヤツは必ずある。そこを見つけだすのが重要なのだ。きっと狭い範囲だろうけど、その限られた空間をフルに使って敵の攻撃をかわし、反撃に転じるのだっ!!

2 敵もパワーアップする!!



次は心構えの問題。『スパダラII』はパワーアップ型のシューティングだ。ノーミスで進んでいけば、驚くほど自機は強くなるが、逆に敵の攻撃力もアップするのだ。強くなっても気を抜かず、逆に弱くてもあきらめないこと。これが大事。

3 特殊機能を利用しろ!!



うまいヤツが「ああしろ、こうしろ」と言ったって、初心者にいきなり真似できるはずがない。シューティングにはある程度の慣れが必要なのだ。『スパダラII』にはコンフィグやスロー機能がついている。最初は難易度を下げて、パターンを覚えよう。

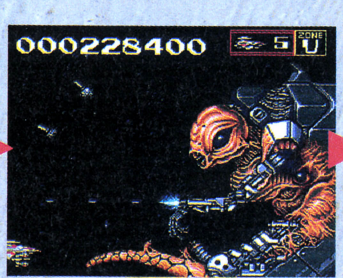
ZONE V・W・Y メカバイオストロング

魚型戦艦ばかりの『スパダラ』で、異色なのがこのボス。エイリアンの胎児のようなキャラクターだ。だが、攻撃パターンは多い。口からは卵と長い舌。手首からマシンガン。腹から誘導ミサイル。尾のあたりからはレーザーがくる。中でも、4連発の誘導ミサイルには注意が必要だぞ。

▼弱点は頭だが、腕のマシンガンも邪魔。まず、腕から破壊しよう。

▲画面の左端にいれば、舌と卵の攻撃は届かないので安心だ。

▲比較的安全なのは写真の位置。このあたりで円を描くように動き、誘導ミサイルの攻撃を避けよう。



▲マシンガンを発射する前には、腕を突き出してくる。前兆があるので、発射態勢に入ったらあらかじめ上か下に逃げておこう。

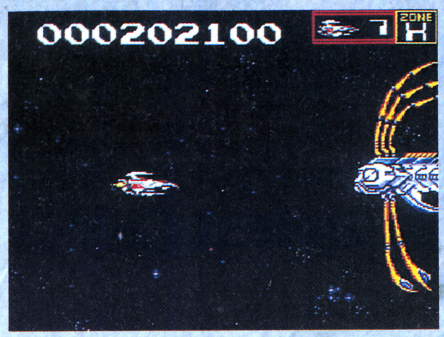
▲直線的に飛ぶレーザーは、それほど恐い武器ではないが、ミサイルを避ける時、レーザーの射程に入らないよう気をつけろ。

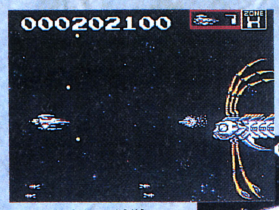
▲腕を壊したら、恐いのは誘導ミサイルだけ。安全第一。無理をしないで根気よく頭を狙っていこう。耐久力はさすがに高いぞ。

©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.

ZONE V2・X
モデラート

ヘビィローダー型の大ボスだ。飛び道具は単発の誘導ミサイルと3方向弾だけ。ちょっと装備が貧弱に思えるが、それは大きな間違い。こいつの本当の武器は、自分自身の体。体当りが得意なのだ。とにかく、ウネウネと画面中を移動するので避けにくい。パターンを覚えないと勝ち目ないぜ。





▼移動し始めたら、長い体にひっかからないよう細心の操作が必要。

▲3方向弾と誘導ミサイル。これだけだと何でもないのだが……。

▲最初は、画面右隅でじっとしたまま3方向弾とミサイルを撃ってくる。上下のヒレを破壊すると動き始めるぞ。

▲移動パターンはなかなかトリッキーだが、スピード自体はそんなに速くない。落ち着いてパターンを覚えこもう。

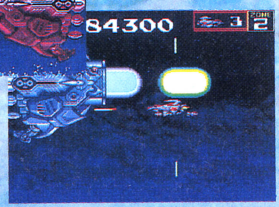
▲画面中央でクルクルと回転する時は、ミサイルも弾も撃たない。ここが最大のチャンス。中に潜って撃ちまくれ！

▲再び動き始める前に脱出。動いている間は攻撃よりも逃げることに専念しよう。大きく、大きく距離をとるのがコツだ。

ZONE Z1・Z2
ヒートアロー

マンボウ型の大ボス。追撃型の7方向弾、巨大レーザー、体当たりと攻撃はどれも強力だが、パターンは一番読みやすい。弱点は口のあたりだが、開いている時しか当たり判定がない。こちらの武装が弱いとかなりの長期戦になるだろう。焦らず、パターンを守って戦おう。

▼巨大レーザー。見た目はハデだが、直線的なので恐くない。



▲メインとなる兵器は7方向弾。自機に向かって飛んでくるぞ。

▲7方向弾はなるべく遠くで待ち受けること。弾と弾の間隔を広げさせて、その間をくぐりぬけるようにすれば安全だ。

▲体当たり攻撃。突っ込みは速いが、画面の上か下にいれば避けられる。ヒレを壊しておけば、さらに安全になるぞ。

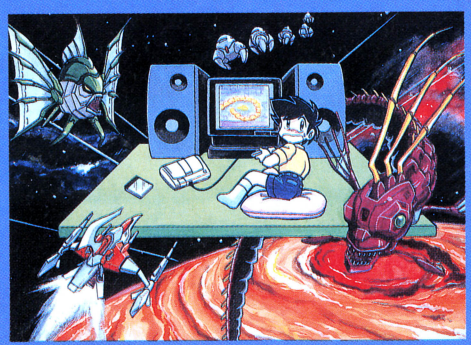
▲巨大レーザーを撃った時がチャンス。発射の間隔を覚えたら、思いきって前進し、ボムを連続で撃ち込んでやろう。

▲ダメージを与え、体が赤く変わったら要注意。巨大レーザーの幅がグンと太くなる。当たるとアームごと吹き飛ばされるぜ。

スパダラⅡは超簡単に3Dサウンドが楽しめちゃうぜっ!!

▲これが贅いローランドSSだぜっ!!

攻略とは関係ないけど、スパダラⅡがより楽しめる情報を教えとこう。このゲームのBGMは「ローランドSS」という特殊な立体音響システムを使って収録されている。だから、今までのドルビーサラウンドと違い、特別なハードがなくてもステレオスピーカーやヘッドホンで簡単に立体音響が体感できるんだ。いい音でプレイすればゲーム世界にのめりこんで遊べるぜ。



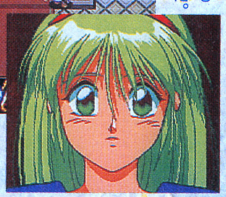
神の遺産 ルイン

ビクターエンタテインメント
／発売中／8800円

ＡＩで行動する仲間、リアルな演出など、いろいろと新しいシステムを取り入れた新感覚ＡＲＰＧ『ルイン』。発売後の今回は、中盤をバシッと攻略するぞ。

新たな冒険の地、東グルニカ王国で一行を待つものは!?

◀東グルニカ国王も魔物におびえていた。



▶シャロルは予言の一節を暗唱する。勇者と、獣の王の戦いのことだ。

コーデリアから海を越え、東グルニカ王国に着いた４人を待っていたのは、新たな魔物の出現だった。困り果てた国王に対し、ジャンは魔物退治を約束するのだった。

グル高原やハミルの町、グルニカ山を抜けたところにガゼル城がある。城の中は割と単純なので、遠回りしてアイテムを取りつつ、城主の魔将軍ガゼルを目指そう。

強敵!魔将軍ガゼル登場

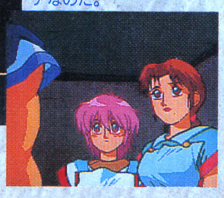
魔将軍２番手はこのガゼルだ。火球に当たると大ダメージなので、スキを見て本体を攻撃しよう。ハッキリ言って強いし、仲間はアテにならない（笑）ので根気がいるかも。

▲ヒットアンドアウェイを繰り返して叩け！

母との再会、明かされる事実

見事ガゼルを倒し、グルニカに戻ると、ジャンの母スーリアと再会できる。そこでジャンは、母の口から、自分の父親の事を聞かされる。

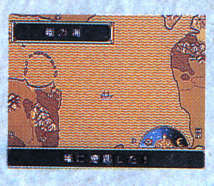
▲今まで２階に鍵がかかっていて、入れなかった家だ。



◀２階には見覚えのある女性が・・・。彼女こそジャンの生き別れの母、スーリアなのだ。

母との再会もつかの間、ジャンは城に。

再びシャロルを仲間にし、国王の親書を手に、一行は西グルニカへ渡る事になるのだ。



だがしかし…

４人を乗せた船は嵐に遭遇してしまう。海を渡るためには、強靭な帆布が必要らしい。

帆布を手に入れるため、ジャンたちは一路、機織りの村カイルへ。

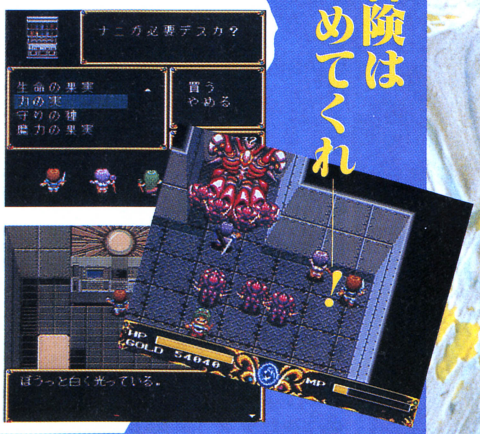
機織り町カイル、情報を集めよう!

▲聖域とは一体……？

カイルでは重要な情報が聞ける。と言うより情報を聞かなければ先へは進めないのだ。必須アイテムと言うわけではないが、手に入れれば心強い防具をこの村の誰かが持っているぞ。

ここから先の冒険は君の目で確かめてくれ!

運命の森を抜けると、聖域と呼ばれる不思議な建造物に着く。ここは１度足を踏み入れると、目的を果たすまで出られないので、覚悟を決めて挑もう。今までのダンジョンより大変だが、立ち止まっていればジャンのＨＰは回復するので、うまく利用しながら行くといいぞ。



4コマ ルイン

最終回　作：うひょ　ぶうた

「どこかであったらよろしくネ」

©1993 Fill in Cafe Co.,Ltd. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

NEC

進化型、目覚める。

FUTURE EVOLUTION

LDの高画質・高音質にPCエンジンの頭脳を移植。ゲームマシンの進化は今、LD・ROM²にたどりついた。

LD・ROM²対応CLDプレーヤー本体に専用のコントロール・パックを接続することにより、レーザーディスクの高画質・高音質とCD-ROMの特長であるインタラクティブ性(双方向性)を融合。だからNEC LD・ROM²は、従来のLDやCDはもちろん、話題のレーザーアクティブLD・ROM²やPCエンジン用ソフト、そしてカラオケ*も、これ1台ですべて楽しめます。

LD・ROM²は、CD・ROM²が持つ540メガバイトのデジタルデータ容量に、レーザーディスクが持つ60分のアナログ映像&音声をプラス。LD本来の美しく迫力ある自然動画と音声をインタラクティブに楽しむことが可能になりました。だから、LD・ROM²は、今までにないエンターテインメント性の高いソフトが楽しめるのです。

＊カラオケを楽しむためには別売カラオケパックPAC-K1(パイオニア株製)をお買い求めください。

CD・ROM²
540メガバイト

LD・ROM²
540メガバイト ＋ 60分の動画＋音声
デジタルデータ ＋ LDの映像、音声

LD・ROM²システム

システム標準価格 128,800円(税別)

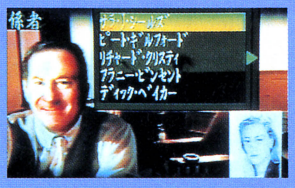
[システム構成]

●LD・ROM²対応レーザーアクティブプレーヤー
型名 PCE-LD1 リモコン付属
標準価格……89,800円(税別)

●PCエンジンパック
型名 PCE-LP1コントロールパッド付属
標準価格……39,000円(税別)

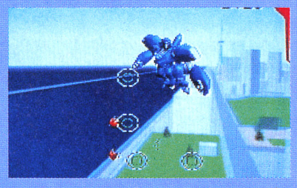
LaserActive
LD・ROM²
◆LD ロムロム◆

LD・ROM²ソフト発売中!



マンハッタン・レクイエム

刑事J.B.ハロルドになって事件を追跡するインタラクティブ・アドベンチャーゲーム。
PEANJ5004 発売元:株リバーヒルソフト 販売元:パイオニア株 ©1987、1993リバーヒルソフト
9,800円(税抜)



ヴァジュラ

未来都市「ジオポリス」を舞台に展開する迫力の3Dシューティング・ゲーム。
PEANJ1001 発売元・販売元:パイオニア株
©PIONEER ELECTRONIC CORP. 1993
©DATAWEST, Inc.1993©DAPS CENTER, Inc. 1993 9,800円(税抜)

エンジェルメイト

ポーカーやルーレットを楽しむちょっとエッチなゲーム。
PEANJ5002 発売元:株プラネット
©1993PLANET©マイルストーン音楽出版1993
9,800円(税抜)

悪魔の審判

デーモン小暮が、深層心理を鋭く暴く!インタラクティブ・パーティゲーム。
PEANJ5003 発売元:株プラネット 販売元:パイオニア株 ©1993PLANET/ミュージックチェイス/リム出版 9,800円(税抜)

クイズ エコノザウルス

クイズを通して環境問題を理解するインタラクティブ・クイズゲーム。
PEANJ5001 発売元:株ハドソン 販売元:パイオニア株 ©1993HUDSON SOFT/©1993RYO HONDA/H ASSOCIATES, INC. 9,800円(税抜)

時代は、レーザーディスク。
このマークはレーザーディスクの統一マークです。

●LaserActive レーザーアクティブは、パイオニアの商標です。●CXはCBSの商標です。
※CD-ROMソフトの中には一部お楽しみいただけないものがあります。

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル)☎03(3454)5111(大代表)

NEC冬の情報生活市
バザールでござーる
年末だからくじ 11月20日～12月31日 お店で開催中。

期間中 NECのLD・ROM²Duo-Rを買って、1等賞「グラウンドコート」2等賞「なかよしどんぶり」3等賞「小ぶろしき」を当てよう。

◎対象商品・LD・ROM²システム、PCエンジンDuo-R ◎抽選で1等賞「グラウンドコート」3000名様、2等賞「なかよしどんぶり」5000名様、3等賞「小ぶろしき」7000名様にさしあげます。◎詳しくはフェア参加店、店頭で。

VIRTUAL YAROU!!

●今月の現実／CHAPTER.22

VRmaker

今月紹介するVRmakerとは、CADの3次元データ（詳しくは後述）を仮想空間にするソフト。一般用のコンピュータを利用することで、かなり安価、かつ手軽にVRを利用できる。

●バーチャルリアリティとは——

日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。多くの場合コンピュータの中に作られたリアルで臨場感あふれる世界を体感、体験することをいう。すでに多くの分野で実用化されつつあり、その技術的価値は無限。世の中の在り方を根本から覆すかも知れない（そしておそらく覆す）技術。

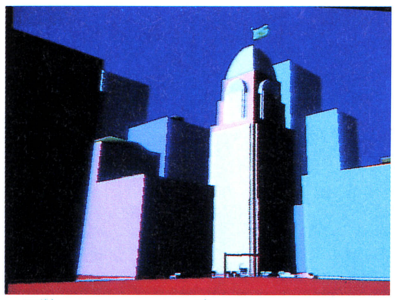
view

電脳世界と建築の微妙な関係。

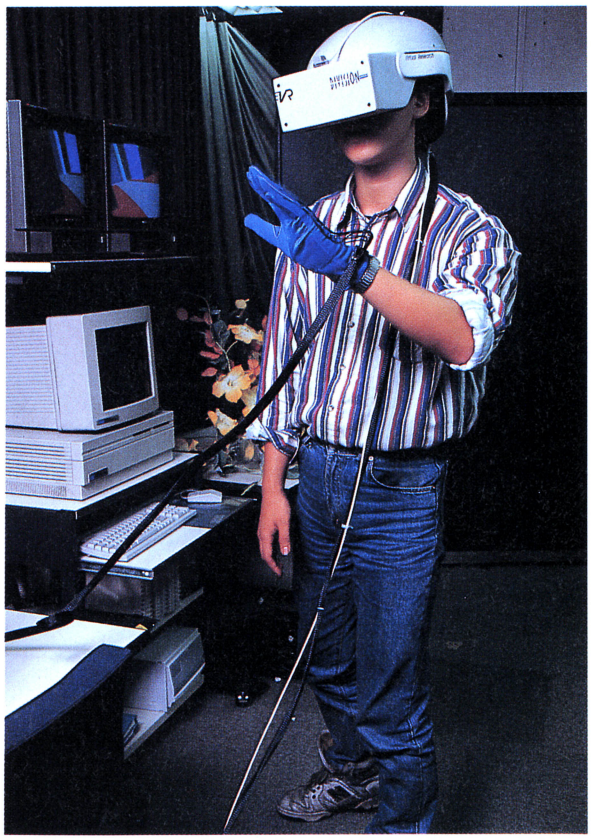
バーチャルリアリティという言葉が一般に浸透（?）してからもう随分になるが、実際に（ヘッドマウントディスプレイなどを使いコンピュータの中の仮想空間に入り込むといったものを）見た人は少ないんじゃないかな?

これにはいくつか理由があるが、最大の理由はそれを実現する機材が非常に高価なことと、仮想空間をつくるのが難しいという2つの理由による。逆に言えばこの2つの問題点を解決できればバーチャルリアリティは爆発的に普及する可能性があるということになる。

そして、この2つの問題点をかなり解決しているのが今月紹介するVRmakerというVRシステム。このシステムは一般に普及しているAT互換機というパソコン上で稼動し、これもかなり普及しているCAD（詳しくは下ね）というソフトの3次元データを仮想空間のデータに変換することができる。おかげでかなり安価に、そして手軽にバーチャルリアリティを利用することができるのだ。

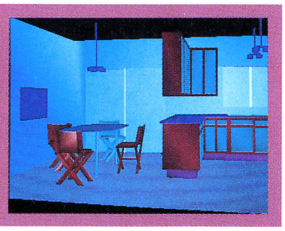


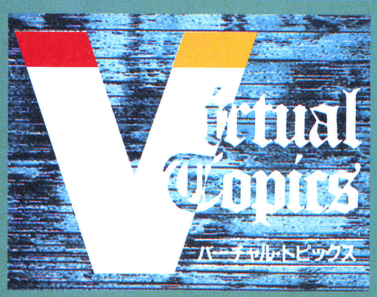
▲一般のコンピュータを使うためグラフィックのクオリティなどは若干低めだが、実際に使っているときはまったく気にならなかった。



■CADってなんじゃらほい?

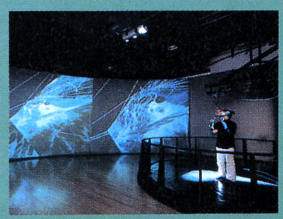
computer-aided designの略。コンピュータを使った設計システムのことで、機械の部品やプリント基板から建築物の設計まで幅広く利用されている。モニター上で作った立体物等の設計図を、自動製図器で外部に出力することができる。





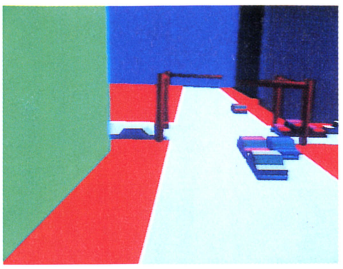
なんとも不思議な展示会、「パーセプチュアルアリー

芸術とバーチャルリアリティの融合した面白い展示会が東京、代官山にておこなわれた。キャノンが主催するアートラボ第3回目にあたるこの展示会はドイツ人アーティスト、ウルリーケ・ガブリエルを迎え、現実と虚構をバーチャルリアリティをつかってミックスしたもの。体験者はHMDとデータグローブを装着、体験する仮想の世界はすでに設定されたものではなく、体験者の動きや反応などによって世界を作り替えるインタラクティブ性の高いものだった。



◀会場の全体像。大形スクリーンは非体験者のため。

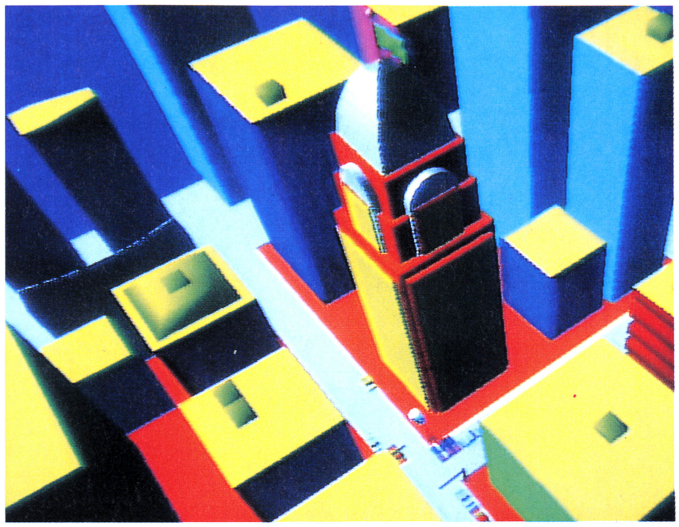
自分の作った仮想都市を散歩する喜び!!



◀今回体験したサンプルの都市データ。空を歩き回ることもできた。

このシステムの特徴は前記のように安価、そして比較的手軽なこと。とくにCADを使い自分で作った世界（例えば家や街）の中を歩き回ることができるのは口では言えないほどの感動、そして面白さがある。もちろんこのシステムの利用法はこれだけではない。物理特性や物理現象を設定し、コンピュータの中に仮想の物理実験室を作り出すこともできるし、他にも様々な用途…特に教育の分野…に威力を発揮するだろう。また、ヘッドマウントディスプレイ（HMD）やデータグローブを利用することもでき、より一層リアルな体験をすることもできる。

▲HMDとデータグローブで体験したが、マウスなどでも使用可能。



システム構成

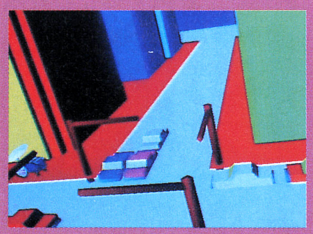
システムの核となるソフトはオートディスク社の開発したVR開発ツール「CDK」。これにHMDなど各種VRオプションを必要に応じて増やしていく。AT互換機（DOS／V）上で動くためシステムのトータルの価格は非常に安い。

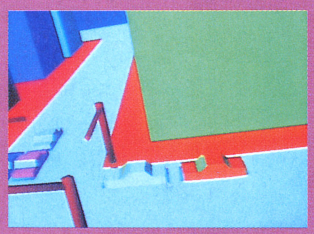
◀液晶シャッターメガネ。

◀一般に普及しているマシンで動くことの意義は大きい。

◀データグローブ。ちなみに約100万。

おまけ■飛び出す仮想都市





HMDは左右の目にバラバラの映像を投影するため、画像を立体に表現できるという特徴がある。ってなわけで、3D写真です。見ることができない人は…がんばってちょ。

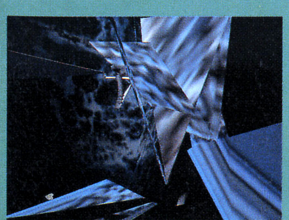
Virtual Report

今回の取材に限ったことではないが、HMD、そしてデータグローブの2つのコンビネーションが生み出す興奮はたまらないものがある。正直これがばっかりはやってみないとその真価が分からないところが多い。ってなわけで、ぜひみんなも体験して欲しい。とはいっても、そんな機会なんてなかなかないのが現実。しかし、今回のVRmakerでその機会が増えそうな予感はある。こういった先端技術（VRの場合は一概に技術とは言えないが）がすぐに普及するとは考えにくいが、それに接する機会が多くなれば普及するスピードだって早くなるのは当然のこと。VRが一般的になるのは案外早いかも知れないぞ。

最後になるがVRmakerはお値段約50万円。これにパソコンと3次元データ製作用のCAD（正確にはAuto CAD）が必要になる。やっぱまだ高い!?

▲通常はHMDではなく、映像を立体的に見ることのできる液晶シャッターメガネを使う。

ナ――空間のパラドックス」



◀仮想世界は体験者に合わせ刻々と変化する。

◀イメージフォトかな？手につけているのは…。

驚愕の高性能! SONY「PSX」

このところ各社から続々と発表される新世代ゲームマシン。かねてから噂のあったSONYもついに新世代マシンの発表を行った。噂のマシンは「PSX」と呼ばれる32bit、RISC型CPUを搭載したCD-ROMマシン。なんと、ワークステーション（業務用の高性能コンピュータの総称。スゲー高い）を凌ぐベラボーな高性能を誇る、まさに究極のゲームマシンになるようだ。この高性能を使えばVRだって楽々!?　詳しくはPCエンジン＋（65ページ）で。

PRINCESS CAFE

PHOTO／KENICHI ISHIDA
STYLING／SANAMI YOSHIDA (from up)
HAIR&MAKE／ERI ISHIYAMA(from up)

12月にあゆみちゃん主演のドラマがオン・エア！

第17回ホリプロタレントスカウトキャラバン上の娘部門グランプリを受賞してから、ドラマを中心に活躍中の菊池あゆみちゃん。今度は12月4日、テレビ朝日系コンビニエンスドラマ「お部屋に帰ろう」で、あゆみちゃんが主演するよ。ファンのみんなは迷わずチェックしておこう。

菊池あゆみ

実家にいたときにゲームをやってましたけど

ドラマを中心に、雑誌のグラビアなどでもファンが急増中のあゆみちゃん。新人女優の中でも光ってるひとりだね。

——じゃ、まずゲームのことから。あゆみちゃんは今までどんなゲームをやったことがある？

「ほんとに、ちょっとだけですけど、『ボンバーマン』をやったことがあります。実家にいたときに。今はしてないですけど」

——そうなんだ。『ボンバーマン』て人気あるからね。シリーズもので。

「たしか『スーパーボンバーマン』とかも出てますよね。私は弟と遊んでいたんですけど、弟にいつも怒られていたんですよ。爆弾を置いてから逃げるじゃないですか。そのときに手もいっしょに動いちゃうんですよ。右に逃げようとすると右に」

——コントローラーを引っ張っちゃうんだ。コードを抜いちゃったりとか？

「抜いたりとかはないんですけど、コードを動かしちゃうんですよね。だから弟が『手は動かさなくていいんだ。指を動かせ〜』って（笑）」

——今度、PCエンジンで出る『ボンバーマン'94』は、ルーイっていう乗り物に乗れたりもするんだよ。

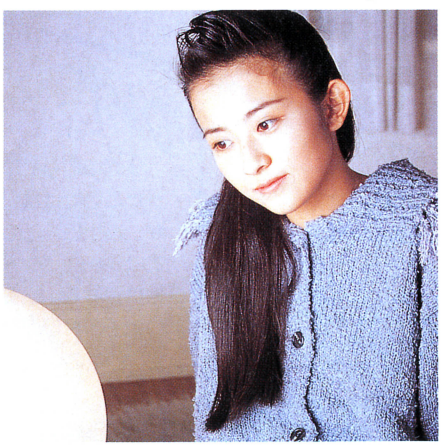
「おもしろそうですね。でも、今は寮なのでゲーム機もないし、遊べなくて残念です。最近はゲームに縁がないんですよ」

——仕事のほうでは、今度またドラマがあるけど。あゆみちゃんの主演で。役柄は？

「OLの役なんですけど、とにかく家にいるのが好きで、会社が終わるとまっすぐ家に帰るような子なんですよ。でも、会社から帰る途中で宗教関係の人に声をかけられたり、セールスに引っかかったりする、どんくさいOLなんですよ。今はこんなOLいないんじゃないっていうような役なんです」

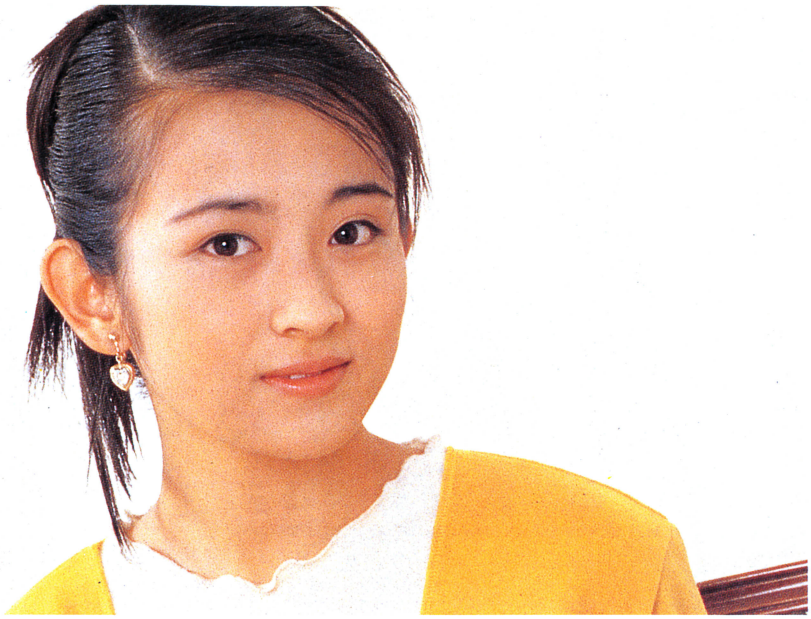
——人に話しかけられるとまじめに聞いちゃうような？

「話を聞いたりすることはないんですけど、そういう勧誘に声をかけられやすいタイプのOLなんです」



PROFILE

本名／菊池あゆみ。1974年6月29日生まれ。出身地／愛媛県。血液型／O型。特技／お菓子作り・新体操。趣味／読書・音楽鑑賞。第17回ホリプロタレントスカウトキャラバン上の娘部門グランプリを受賞。読売テレビ「大阪ほんわかテレビ」CBCテレビ「ミックスパイください」にレギュラー出演中。



ファンの人と接する機会を増やしたいです

「とにかく、自分のお家が好きなんですよ。自分のお部屋だけがお城というか。自分のお家に早く帰りたいのにそういったアクシデントに巻き込まれたりしちゃうんですよ」

――家にいることが楽しくてしかたがないOLなんだ。役としてはどう？　かなり作ってやっている？

「やっぱり作らないと無理ですよね。自分とはもう正反対の役ですから。そういう、のほほんと私はしていないんで」

――勧誘が来ても断る？

「ふざけるなー、みたいな（笑）。でも、久しぶりにかわいい女の子の役なので、私もリキ入れてがんばってます」

――今、レギュラー番組のほうが２本あるよね。そちらのほうはどういう内容？

「読売テレビの『大阪ほんわかテレビ』のほうは、毎回いろいろなテーマを決めた情報番組なんですけど、ドラマ仕立てになっているんですよ。私は間寛平さんの娘役で、女子高生なんです。毎回、楽しみながら仕事をしてます。CBCテレビの『ミックスパイください』のほうは、初めての司会なので、難しいですけど、毎週歌手の方がゲストで来ていただいて、おもしろい話が聞けるので楽しいです。しゃべりは私は得意じゃないんですけど（笑）。勉強と思ってがんばってます。いろいろな人と会えるので、この仕事をしていてよかったなと思います」

――これからはどんなことをやっていきたい？

「まず、やりたいのは舞台と、歌を出して地方キャンペーンをすることですね。ドラマや番組だけだと、ファンの方と接する機会が少ないので、そういう機会を作りたいんです」

――歌は前からやりたいと思っていたの？

「この世界に入ろうと思ったきっかけが歌ですから。でも、歌を歌うならきちんとした歌を歌いたいです。そのために今ボーカルレッスンもがんばっていますし。作詞も自分でしたいし、作曲は自分の感性とかをわかってくれる人にお願いしたいと思っています」

――最後に読者のみんなにメッセージを。

「今度のドラマは今までの私の役と違った役に挑戦しているので、見た感想を聞かせてください。それと、来年のカレンダーも出ているので、来年はぜひ私のカレンダーを飾って、私と１年を共に過ごしましょう」

あゆみちゃん情報

雑誌のグラビアで、ドラマで、大活躍の菊池あゆみちゃん。ドラマのデビューは、今年の２月放映のフジテレビ系「ぼくたちのドラマシリーズ～お願いダーリン！」、その後、東海テレビ「バレンタインドラマスペシャル」（このドラマで初主演）、フジテレビ系「花王ファミリースペシャル～ムツゴロウ少年記」、テレビ東京系「映画みたいな恋したい～沖縄編」、フジテレビ系「じゃじゃ馬ならし」などに出演。

現在は、読売テレビ「大阪ほんわかテレビ」（６月６日から、毎週日曜・22時30分～23時30分・これはドラマ仕立てになっている）、CBCテレビ「ミックスパイください」（10月５日から、毎週火曜・17時～18時・生番組）にレギュラー出演中。12月４日の深夜・１時には、菊池あゆみちゃん主演の、テレビ朝日系コンピニエンスドラマ「お部屋に帰ろう」が放映されるぞ。94年版の菊池あゆみちゃんのカレンダー（大村克己氏撮影）も発売中だよ。

♥あゆみちゃんへのファンレター、問い合わせは、〒153東京都目黒区下目黒1-2-5ホリプロ菊池あゆみ・月刊PCエンジン係に。

衣装協力／シューズポート☎03-3477-8020、
キャンツー、ベスコームスタジオ☎03-3404-8511

コラッ、量より質の時代よ！　早く来い!!

激烈技 SPECIAL

■ヘビー級――超大技 ■ライト級――小　技
■ミドル級――大　技 ■フライ級――おまけ技

今月は、激烈技史上初の2ページでお送りするぞ～！　これがどういうことか、みんな解るかな～？　そう、技がないのだよ～コレがっ！　もうウラ技がチヤホヤされる時代ではないってことかもね。激烈技は不滅です！なんてな。

ヘビー

悪魔城ドラキュラX　血の輪廻

大技!ステージセレクト!!

世田谷区／リーサル・エンホ～！

数あるドラキュラシリーズの中でも出色のデキだといわれるドラキュラX。早くもステージセレクトが発見されたぞ。この技を使えばいきなり最終ステージがプレイできるぞ！　かっこいいエンディングを見てくれ！

◀まずはネームエントリーを選んで、ネーム入力画面にすること。

◀この画面になったら、写真の名前を入力するんだ、間違えずに入力しろ。

ネーム入力画面でX-X/V''Qと入力する

▲そしてステージセレクトを選ぶ。

▲好きなステージで遊べるんだ。

ライト

パワーリーグ'93

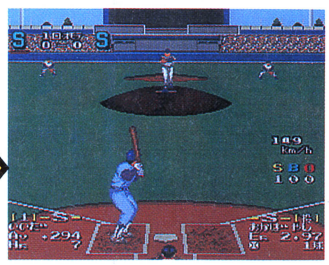
同チーム対戦!!

和歌山県／元橋谷、川西のお金様パートV

◀チームセレクト画面で…。

パワーリグ'93でもお馴染みの同チーム対戦ができることが判明したぞ。これを使ってヤクルト対ヤクルトなんていうのも面白いかもね。

上のチームセレクト画面でⅡボタンを押しながらⅠボタンを押しムを決める

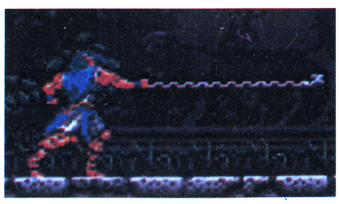


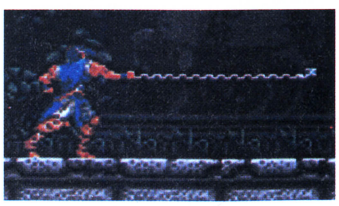
フライ

悪魔城ドラキュラX　血の輪廻

ムチがのび～る!!

千葉県／住友洋介





過去のドラキュラシリーズをプレイしたことのある人なら知っていると思うけど、主人公のムチは、アイテムを取ることによってパワーアップしたんだ。ムチの長さも変わったし。PC版では、最初からクサリのムチでけっこう長いんだけど、あとチョットだけ長くなる技があった。Ⅱボタンでムチを振った瞬間に、向いている方向のキーを素早く2回押せばいいんだ。

パワーリーグ'93

ミドル

おなじみ!かくれチーム&スタジアム!!

長野県／桐原昌樹

パワーリーグ恒例！　隠し球団ア～ンド隠し球場を紹介するぞ。やったら強い隠し球団２つと、客席に巨大なボンバーマンが陣取る隠し球場トイスタジアムでおもいっきり楽しめ!!

セレクトを押しながらⅠを押す

ランボタンを押しながらⅠを押す

ヒュービーズ

◀こっちがヒュービーズ。全選手が外人で、打率なんかもうハンパじゃない。勝つのは大変かも知れない。

ジーサンズ

◀こっちはジーサンズだ。チームの名前はジーサンだけど、往年の名選手が勢揃いしている凄いチームだ。

チームを決めてⅠボタンを押しスタジアムセレクトの画面になったらセレクトボタンを押しながらランボタンを押す

◀出ました、お約束のトイスタジアム。あいかわらずボンがたっくさんいるぞ。

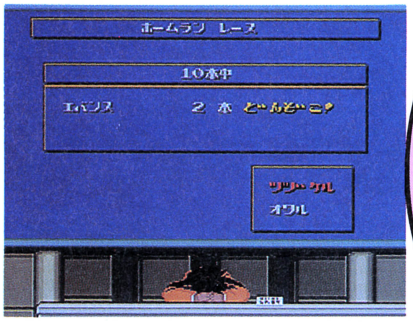
パワーリーグ'93

フライ

お約束!居眠り技

練馬区／ざけんなコノヤロ～

みんな～、待たせたなぜ！　ホームラン競争や試合の後に出てくる、ニュースの女の子が居眠りをコイテしまうというお約束技だ。ニュース画面になったら、しばらく見てるだけでいいぞ。



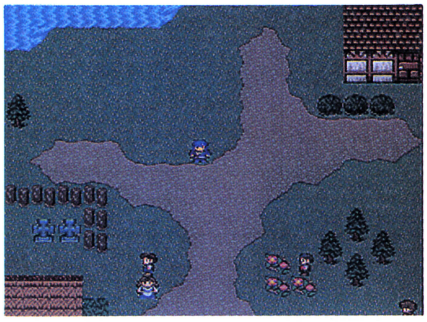
スタートリングオデッセイ

ライト

ダ～ッシュ!!

兵庫県／山根泰

フィールド上でも、町の中でもいいからコマンドウインドウが出ていない状態で、ランボタンを押してみてくれ。そしてキャラを動かしてみるとア～ラ不思議通常よりも速く移動できてしまうじゃないですか！　もう一度ランボタンを押してみてくれよ。あらららら～もとのスピードに戻っちゃった。けっこう便利な技なんだな～、これがさっ!!



「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは１年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ！

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ～だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたっくさん待っているからね！　ヨロシク～!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った〝図書券〟をプレゼント！　ランクはフライ級からヘビー級までの４ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→ 5000円分の図書券
ライト級→ 3000円分の図書券
フライ級→ 1000円分の図書券

41円　郵便はがき　101 01

東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑫」係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢　電話番号

応募のきまり

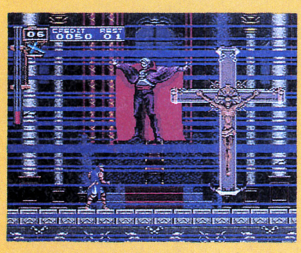
官製はがきに、キミの見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑫」係に送ってください。
私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

今月はいよいよ最終ボスを攻略！　なのだっ!!

最終ボスだけにナカナカ手ごわい……かもね。

ゲーマー倉持直伝

究極の攻略



今月の1本

ドラキュラX【血の輪廻】

先月からの続きで、今月もコレね。ドラキュラX。今回は6面からラストのボスを攻略するんだけど、この中でいちばんの強敵と言ったら6面のボスかなぁ（今度のドラキュラ伯爵は悲しいくらいに弱い）。どいつも驚くほどは強くないけど……ね。

ゲーマー倉持の近況報告

今回でドラキュラXの攻略はおしまい。さっそく来月のネタ探しに苦労するんだろうな……。なにかないかね。とりあえずは、麻雀とアドベンチャー以外でさがすとするか。

今月はステージ6〜8のボス・キャラ攻略!!

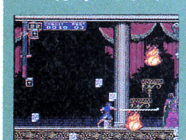
STAGE 6

シャフト

このボスと戦う前に4体の中ボスと戦わなくてはならない。で、そいつらを倒すと、つぎに『シャフト』が出てくる。このボスキャラは自分自身が攻撃するのではなく、3つの“魔法の球”を操り、プレイヤーを襲ってくる。

だが、この魔法の球は破壊できず、よけるか、ムチで吹っ飛ばす（火の球のみ）しかないのだ。

効率の良い撃破法

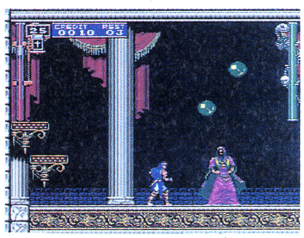


シャフトに効率よくダメージを与える時にサブウェポンの『魔法の書』があると非常に役に立つ。これだと広範囲をカバーして、ダメージを与えられるからだ。

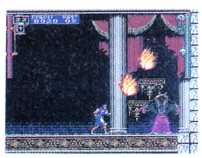
▲ハートの消費量が“5”と大きいのがネック。

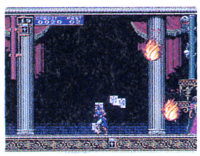
メインは、3種類の魔法の球による攻撃！

敵の攻撃パターン

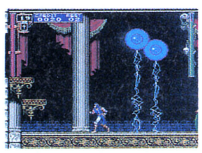


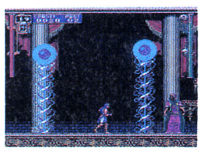
魔法の球がメイン攻撃というよりも、それ以外の攻撃はしてこない。右の3つがそれだが、どれもよけづらく、ファイヤーとバイブレーションはプレイヤーを追尾してくる。サンダーは追尾してこないが、それだけにかえってよけづらいだろう。



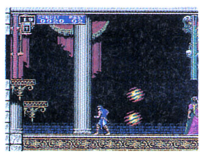


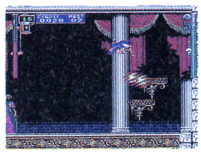
ファイヤー攻撃。2つの火の玉が一定時間プレイヤーを追尾する。これだけは、攻撃すると距離を遠ざけることができる!





サンダー攻撃。2つの球が下に向かって雷を約3回落とす。プレイヤーを追尾しないが、移動スピードがけっこう速い。

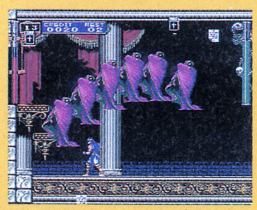




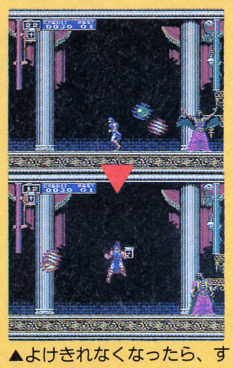
バイブレーション攻撃。2つの球が交差しながらプレイヤーを一定時間追尾する。移動スピードはそれほど速くないぞ！

アイテムクラッシュの“無敵”を利用しろ!!

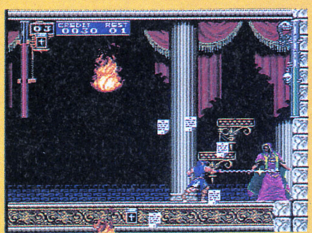
攻略パターン



注意するのは魔法の球のみ。ということはボスにダメージを与えつつ、球が近寄ってきたらよける、というパターンを使うことになるだろう。



▲よけきれなくなったら、すぐにアイテムクラッシュ！



◀サブウェポンはハートがなくなるまで使え！　といっても“乱射しろ”という意味ではないぞ！

ボスを攻撃するぶんには、なんにも苦労はしないハズ。むしろ、魔法の球の処理に苦労することだろう。この魔法の球に関しては、危くなるまでよけ、当たりそうになったらすぐにアイテムクラッシュを使おう。

STAGE 7

シャフト・G

ステージ6のボスが魔力によって復活。ゴーストになってステージ7で再挑戦してくる。コイツも自分から攻撃してくることはない。でも、手下を使った攻撃はあなどれないぞ！

効率の良い撃破法

このボスにも“魔法の書”が活躍する。このアイテムがない場合は“クロス”でもかまわない。

アイテムクラッシュを使い、ヴァンパイアバットもろともダメージを与えよう。

敵の攻撃パターン

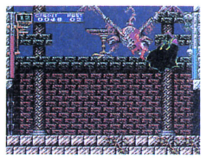
2体のゾンビに注意せよ！

ワイバーンデッド

ステージ1で出現したボスが復活。しかし、今回は倒せず、よけることしかできない。とくに炎の拡散弾には充分の注意を。

ベヒーモスデッド

ステージ2で散々追い回してくれたヤツだ。コイツもワイバーンデッド同様、無敵だ。地面から出現し、突進してくるぞ！



▲コイツの攻撃力はかなり高い。注意が必要だ。

シャフト・G（ゴースト）の攻撃方法は、この2体のゾンビを使ったものの他に、ヴァンパイアバットの体当たりがある。この敵は無敵ではないので倒すことが可能。しかし一度に飛来する数が多いので、意外に大きなダメージをくらう恐れがある。とりあえずボスの攻撃方法はこれくらい。

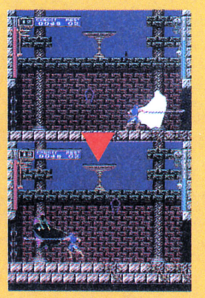
攻略パターン

サブウェポン使いまくりでOK！

このあとに控えているのはラストボスのドラキュラのみ。だから、積極的にサブウェポンを使って攻撃することをすすめる。

“魔法の書”が○(マル)！

魔法の書があればまず苦労することはないだろう。少なくともこれで、ヴァンパイアバットの攻撃は防げる。



▲ブロックが湧き出たらベヒーモスが出現！

基本的にはサブウェポンをメイン攻撃に、ムチでの攻撃をサブにする。で、危くなったら、すかさずアイテムクラッシュを使う。そして2体のゾンビだが、ワインバーンデットは左下で待機すればOK。ベヒーモスデッドは早めにバック転でよけよう。

STAGE 8

ドラキュラ

最後のおやじ……もといボスはもちろんこの人。

今回の伯爵は、なぜかボリュームに欠けるような気がする。といっても、楽に勝てるほど弱いわけでもない……かなあ。

効率の良い撃破法

伯爵にはサブウェポンを使う必要はほとんどない。ムチだけで攻撃する。第一形態と戦う場合は“タイミング”が重要。伯爵が点滅し出したら、ジャンプアタックをしよう。

敵の攻撃パターン

第一形態

主に3WAY弾を放つ攻撃方法がメイン。たまに大きな弾を2連射してくる。どちらもよけづらく、くらうとダメージが大きいぞ！

◀“上、下”の順に撃ち出してくるぞ！

第二形態

第一形態を倒すと、伯爵が大きな悪魔に変身して最後の戦いを挑んでくる。

主な攻撃方法は、口から吐き出される炎の弾と上下に広がるウェーブ弾。その他にもジャンプして体当たりをしてくる。このジャンプアタックは、早めに移動しないとよけられないぞ！

攻略パターン

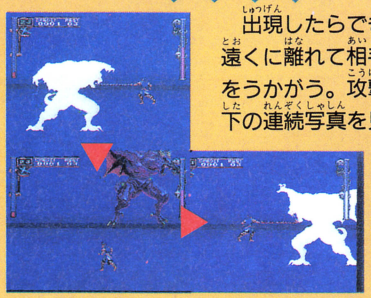
第一形態

◀最初の攻撃が超重要なんだ。

◀この弾は当たり判定が小さい。

伯爵が手を広げたらジャンプして、ムチで頭を攻撃。その着地後にワンタイミングおいてジャンプアタック。

第二形態



出現したらできるだけ遠くに離れて相手の出方をうかがう。攻撃手順は下の連続写真を見てくれ。

◀炎の弾は遠くでよけ、ウェーブ弾はしゃがもう。

「悪魔城ドラキュラX~血の輪廻~」公式ガイドブック

大好評発売中!!

★裏ルートマップや最短クリアガイドなど『X』を徹底的に楽しむ方法を満載！

〈小学館ワンダーライフスペシャル〉

定価1400円（税込）

緊急特番

緊急特番の為、いつもの内容を変更してお送りします。

奇想天外 Vol.12

広井総帥、衝撃の告白から一月。事態は風雲急を告げ、新たな展開へ。ああ、きそてんよ、どこへ行く。

出会いがあれば別れもある。人はその別れを新たな旅立ちとも言う。

©RED／イラスト：辻野寅次郎(RED) マンガ／多田いま

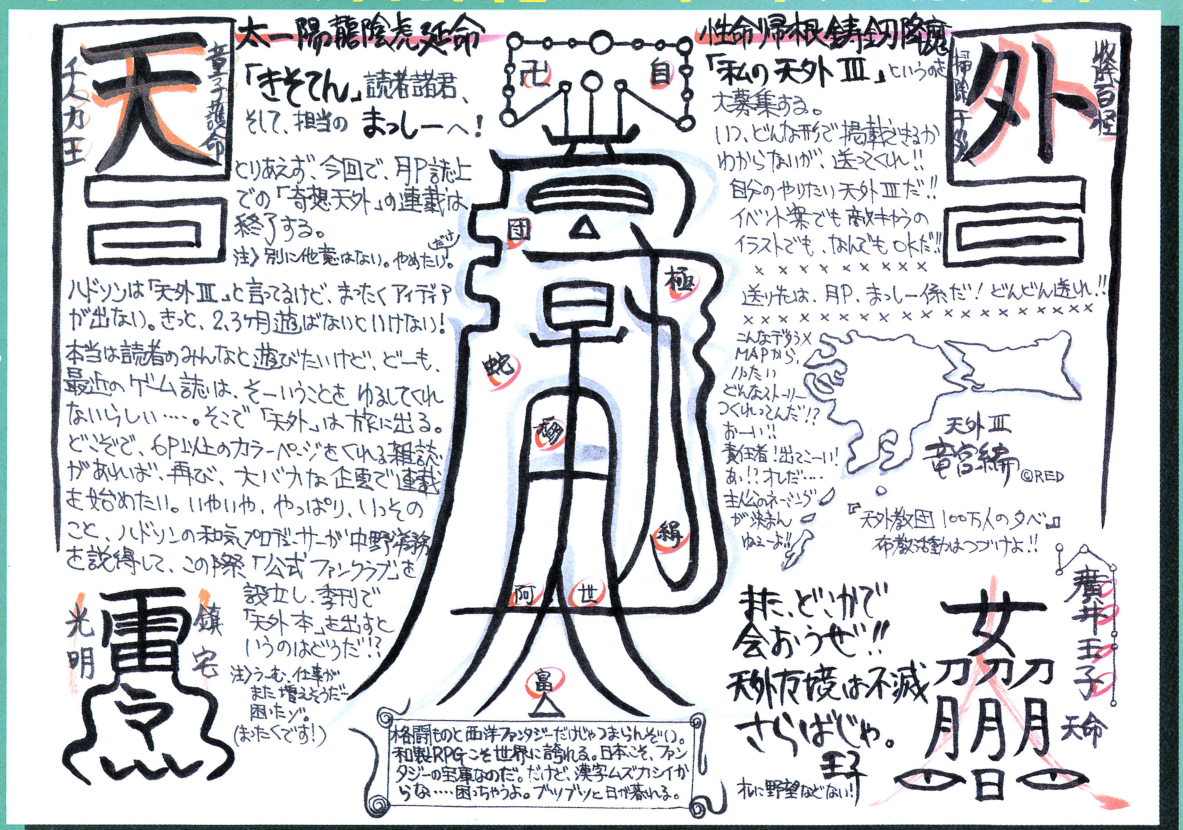
「きそてん」連載終了か？

渦中の人「広井総帥」から直筆声明文届く!!

広井王子氏

右がマッシーのもとに届けられた総帥直筆の声明文だ。「きそてん連載終了」という衝撃的なコメントが正式に発表されている……。「そ、そんな！」言葉を失うマッシーだったが、この声明文には「天外Ⅲ」の内容や、おそらくキーワードになるであろう図が中央に書かれているではないか！

ひょっとしてこれは暗号文ではないだろうか？　図の上の卍と自。これは卍丸とジライア……。これは歴代主人公たちの名前だ。ということはこの図は「Ⅲ」の……。というわけで「総帥声明文解説」コーナーを創設！　大至急、葉書求む。



だがしかし!!

不敵に笑う広井総帥！そして謎の企画書とは!?

だが、しかし。そうだ、希望は消えたわけではない。あの広井王子総帥が読者を裏切るであろうか？　いやそれはない！　そう信じて疑わないマッシーが何気なく机の上を見ると、「謎の新企画応援求む！」に送られてきた葉書の束があるではないか。そしてその中に、あの人の名前が!!!

希望の光が見えてきた。さらに、"あの人"からの葉書を握りしめるマッシーに1本の電話が……。

「ひ、広井総帥!?」電話は総帥からだった。

「……」事実を聞きたい。謎の企画のことを聞きたい。そんなマッシーのはやる気持ちを見透かすように広井総帥はゆっくりと言った。「来月×日に会おう。全てはそこで、だ！」

そう、希望の光はまだ消えていない。

（つづく）

本当にきそてんは終わってしまうのか!?
全ての答えは次号、明かされる!!

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

遊楽画廊

さて、遊楽画廊も、残すところ今月を入れてあと3回。創刊号から続いてたコーナーが終わっちゃうのは団長も悲しいけど、残りも全力で行くからね。

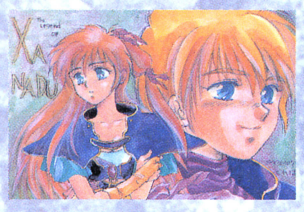
遊楽画廊の最終締切は、11月30日必着ということで、この本の発売日と一緒。もう画廊の募集は締め切っちゃったんだけど、もしご意見などがあったら、いままで通りの月P画廊宛てで届くからね。

◀ルインパークもそろそろ発送するよ。（東京都・秋津鈴）

◀ザナドゥの単行本の仕事、出張から帰ったらなくなってた。（愛知県・たかふみ）

◀ロマサガ2も、もうちょっとで発売されるね。（新潟県・藍沢京子）

◀ユナ合作。（愛知県・長良川鵜ノ東京都・M・TAKE）



◀画廊って、本当レベル高くなったよね。（宮城県・くれは）

◀結局このゲームも全然やってないなあ。（三重県・碧磨あてね）

◀上にも書いたけど本なくなっちゃった（笑）。（岡山県・歳常警一）

◀会社にあるの、全然触れない！（北海道・はふ）

◀就職試験の結果はどうだったのかな？（福島県・遊撃ブー）

◀サムスピはみんな強いので後ろで見てるだけ。（栃木県・清口べるの）

◀みんな、コレいいっていうよね。（山口県・胡桃りゅうか）

◀自主アニメ、団長も卒制で3分の1人で作ったよ。（神奈川県・戦魔和彦）

◀シルキーはMDよりPC向きだと思う。（東京都・1人仮面舞踏会）

◀その雑誌で月Pのこと評価してたの？（岐阜県・水瀬りゅうな）

◀あ、絵の雰囲気変わったねー。（宮城県・出花みろは）

◀ソーサリアン合作。（千葉県・ヒミコ／千葉県・等実）

◀メモ帳届いてないの？調べておくね。（福岡県・翠雲純）

◀中本病欠（笑）。（大阪府・至福な童生以下（笑）の滝沢）

◀ベーパーどうも。読んだよー。（東京都・楠見みみ）

◀ぷよも、いろんな機種で出てくるね。（東京都・汐浜りゅう）

◀画材屋が近所にできたのはよかったね。（埼玉県・CDはグッド鈴）

◀ぽっぷるって、いつぐらいに発売されるのかな？（岩手県・PE・5）

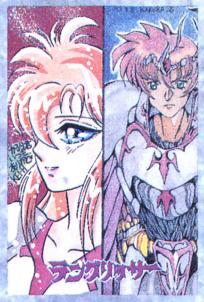
◀ルインの記念品送るから住所送ってね。（福島県・安積達生）

◀今回ちゃんと載ったよー。（新潟県・あくりる様江越後屋都）

◀卒業は、みんなハマってたみたいだね。（岐阜県・くるくる闇士）

◀お泊まり会？（新潟県・ボンバータ樹／ファイヤーあくりる）

◀ラングリ合作。（千葉県・羽神桂／滋賀県・榊かるら）



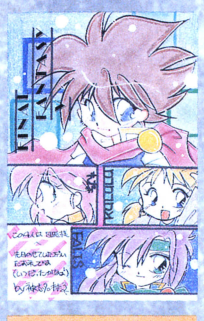
◀レナスもやってない。うーんやってないのはつか。（千葉県・がゆ）

◀アラジンって見に行けなかった。（徳島県・葵村小夜）

◀ゲームオンーでは再びDQ担当になるんだ。（大阪府・きらら）

◀最近は会社のイスが団長のベッドと（笑）。（岐阜県・鈴森美紗）

◀せらむんって、ほとんど見ていない。（栃木県・まりいゴコンゴコ）



◀DSIIIの本も書く予定なのだが。（福島県・神志名つち渉（笑））

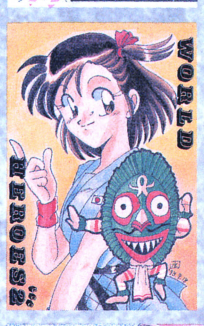
◀今度はこっちのシリーズ？（岡山県・プリンアラモード）

◀やっぱりそっちの道に進むんだ。頑張ってね。（大阪府・ゆみこ）

◀仕事超大変だけど、やっぱりおもしろい。（福岡県・ひいらぎ一帆）

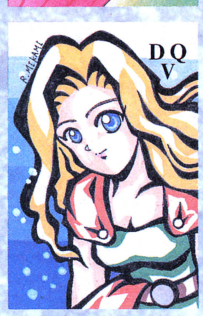
◀DQI＋II合作。（東京都・羽原あるふぁ／茨城県・ぽににん）

◀美少女中心派は2Mマシン専用。（神奈川県・ズームイン杉田）



◀アーケードも最近活況だよね。（大阪府・水島あすか）

◀不良品は取り替えてくれるんじゃない？（神奈川県・俺は大鷹あんそう）



◀Vの情報は、いつから出てくるんだろうね。（茨城県・水神らいず）

◀ルインの発送用の住所もう一回送って。（岐阜県・秋舞）

◀これはゲーム化できるのかなぁ？（大阪府・佐馬ゆき栄）

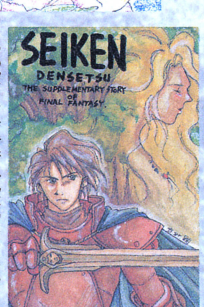
◀コットン合作。（高知県・とびりん／北海道・べりりん）

◀団長もクシラって結構好きだった。（大阪府・シーナ・イラチ・アチャバー）

◀こっちも今度はVIだよね。（福島県・ないしーな）

◀最終回ぐらいはもうちょっとページ増やしたいな。（北海道・ノ瀬更紗）

◀そういやこの前ハロウィンだったんだ。（福岡県・くろりあSEIーJー）



◀プレイできるの正月かなぁ。（大阪府・〝堂田まぁみさん〟探）

◀やっぱり、今一番人気なんじゃないかな？（徳島県・森倉大地）

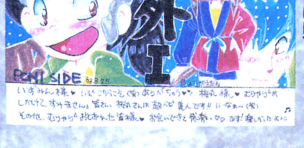
◀ヴァルケンも好きな人多いみたい。（山形県・アーネスト織田）

◀セル画の聖剣伝説。そのうちきっと遊ぶ。（山口県・あがた亘）

◀オリジナルって少なくなってきたよねー。（静岡県・やぶのあわつ）

◀ちょっと変わった天外合作。（宮城県・いずみん）

◀不透明水彩でも描きかたじゃ次第だよ。（東京都・結城鈴七）

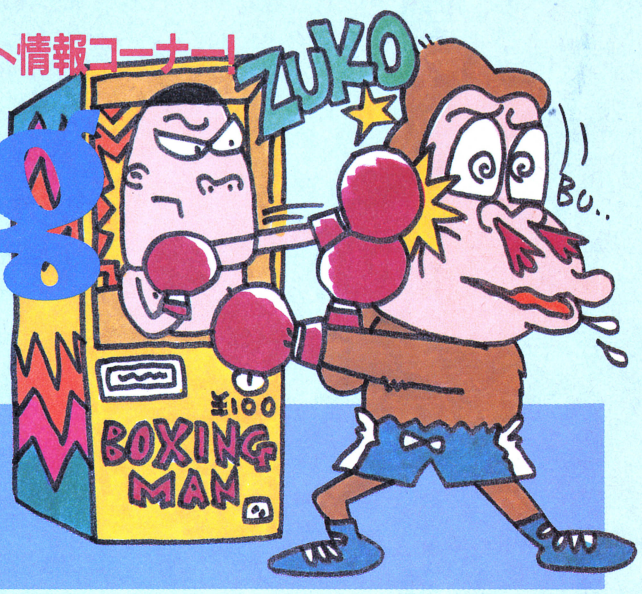


◀というわけで、こっちがもう片方。（茨城県・ぽに）

※遊楽画廊の募集は、11月30日をもって締め切りました。

ホットな新作をいち早く届ける最新ソフト情報コーナー！

Coming Soon カミング スーン



ワールドカップに行けなくて落ちこんでいるキミ、元気出せよ！　思わずKAZUダンスしちまうような、超おもしろゲームが開発中だからさ！　ゲームでWカップの何十倍も楽しんじゃおうぜ!!　オーレ！

HOT! スタートリング・オデッセイⅡ魔竜戦争

開発情況▶ レイ・フォース／発売日未定／価格未定

あの戦いは予告にすぎなかったのか…!?
世界の運命を賭け、今、真の戦いが始まる!

なんと、あのスタートリング・オデッセイの続編が早くも登場するぞ！

まだどんな冒険になるかは分からないけど、前作をはるかに上回るスケールの興奮と感動を味わえるのは確実だ!!　奥行きの感じられる戦闘シーンも面白そうだぞ!!

▲今までにはなかった視点の戦闘シーン。魔法などの効果もド派手！

▲前作との関係や、キャラは？　続報が入りしだい紹介するぞ

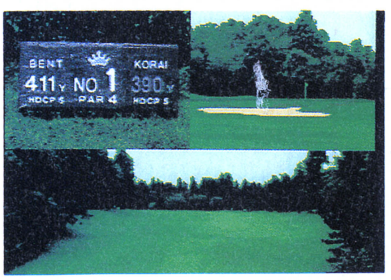
パワーゴルフ2 GOLFER

開発情況▶ ハドソン／発売日未定／価格未定

今度のゴルフはリアルさがすごい！
お父さんにも遊ばせてあげてちょうだい。

▲2つのゲームモードでプレイできるぞ。

◀4人まで同時プレイもできるので友達と腕を競ってもいいぞ。



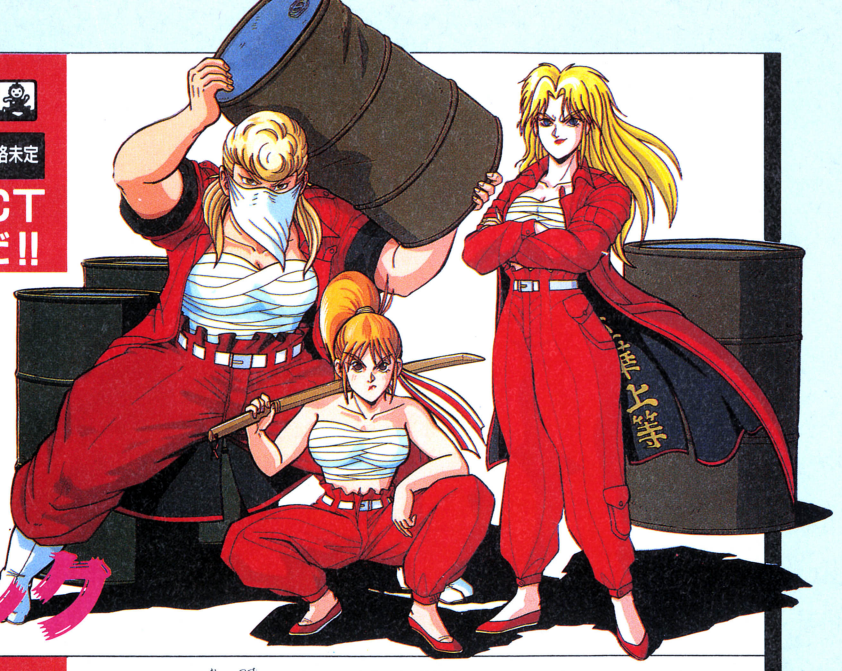
◀各ホールのプレイ前には実際のコースの撮り込み画像が見られるぞ。

3D(立体)ゴルフの決定版ともいうべき『パワーゴルフ2』がいよいよ完成間近になってきたぞ。実在する日本の10の有名ゴルフコースでプレイできるし、コースの撮り込み画像もふんだんにあるので、ゴルフ好きのお父さんに、あたかも実際にプレイしてきたように自慢できるね。

3D(立体)視点のゲーム画面は全てアイコン選択の簡単プレイで遊べるぞ。

◀マウスも対応しているので操作は楽々。シヨットタイミングもすぐに覚えられそ。

喧嘩上等!!ヨロシク



HOT! 姐(あねさん)

開発情況▶ NECアベニュー／発売日未定／価格未定

レディースをモチーフにした格闘ACT 対立チームを潰し"シマ"を増やすのだ!!

ハンパが嫌いな主人公3人組が、レディースを結成。全国制覇をめざして対立するグループを抑え、縄張を増やしていくという格闘系のアクションゲームだ。

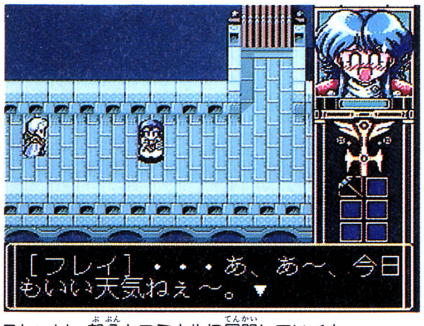
不良殴りモノ系のアクションゲームには、名作『くにおくんシリーズ』があるが、これはどんなゲームになるのやら。

2人同時プレイやストーリー性の高さなどがウリらしい。ハマれば、面白くなりそうだぞ。

フレイ〜サーク外伝〜

開発情況▶ マイクロキャビン／発売日未定／価格未定

武器のロッドを片手にフレイが大冒険! 溜め撃ち、魔法攻撃だっておてのもの!

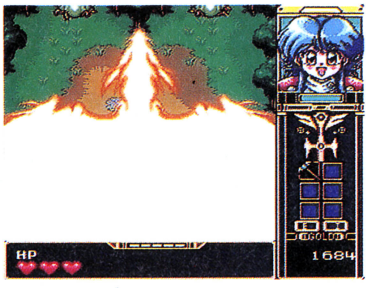


ストーリー部分もコミカルに展開していくよ。

アクション部分だけじゃなく、町中での人との会話、ボスとの会話、豊富なビジュアルシーンなど、お楽しみがいっぱいの「フレイ」。

魔法やアイテムを手に入れれば、強力な攻撃だって可能だぞ。エリアが進むごとにパワーアップ。

▼Ⅱボタンを押し続ければ溜め撃ちの「フォースショット攻撃」ができるぞ。通常ショットと使い分けよう。



◀これは魔法攻撃のひとつ、「フレイムバード」。気持ちいい〜い。

こんなお楽しみがたっぷりあるんだ!

▲町の中でもいろいろなイベントが用意されているぞ。

▲ボスキャラとの会話も思わず笑っちゃうものばかり。

▲豊富なビジュアルシーンもぜったい見逃せないね。

HOT! ドラゴンハーフ(仮)

開発情況▶ マイクロキャビン／発売日未定／価格未定

人間とドラゴンの間に生まれた、かわいい女の子ミンクが主人公のRPG登場!

12月3日に発売されるパソコン版に続いて、PCエンジンに登場する、見田竜介さん原作のRPGだ。PCエンジン版でも、その原作をもつコミカルさやギャグ要素を散りばめた、明るくて楽しいゲームになりそうだよ。

もちろん、主人公のミンクを始め、かわいい女の子たちが大活躍。ビジュアルシーンも期待できそうだね。

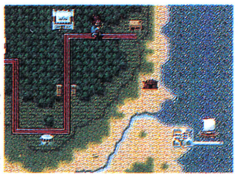
HOT! セクシーアイドル麻雀

開発情況▶ 日本物産／12月下旬発売予定／8500円

18人のセクシーな女の子たちと麻雀で勝負、RPG的な要素も入ってるよ

マップ上を歩きながら、そこで出会ったセクシーな女の子たちと麻雀で一騎討ち。勝てれば……。

▶さて、お目当ての女の子とはどこで会えるのかな?



▶麻雀はこんな3Dタイプの画面でプレイすることになるんだ。

©1993 MICRO CABIN CORP. ©1993 Nihon Bussan Co., Ltd. ©1993 AV JAPAN Co., Ltd.

最新ソフトを手軽に体験!

CD-ROM カプセル4

全国の書店さんで好評発売中!!

大人気のCD-ROMカプセルの最新号がとうとう発売されたぞ！　このカプセル4は、新作、名作合わせて10本の体験ソフトと、おなじみのハイパーカタログが収録されて、なんと2900円（税込）。
キミ今すぐ書店さんへ走ろう！

■これがウワサの10大体験ソフト!!

イースⅣ

▲発売を年末にひかえ、読者の期待も高いアクションRPG。デモと一部プレイが楽しめるぞ。

——ハドソン

ゴジラ爆闘烈伝

▲あのゴジラが、PCエンジンに登場。体験版では2体の怪獣との対戦ができてしまうのだ。

——東　宝

スーパーダライアスⅡ

▲シューティング期待の最新作。初めの3つのゾーンが遊べる。もちろんボスキャラも健在だ。

——NECアベニュー

ソル:モナージュ

▲ビジュアルがとてもきれいなアイレムのオリジナルRPG。本編の前にぜひやっておこう。

——アイレム

ときめきメモリアル

▲コナミからは、超新作育成SLGのデモ。かわいいミニキャラが内容を紹介してくれる。

——コナミ

ネクタリス

▲続編も発表され、期待の高まる名作SLG。この体験版では、7～10面が遊べるぞ。

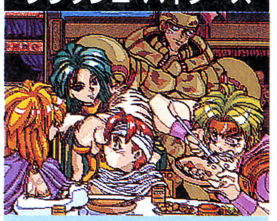
——ハドソン

フェイスボール

▲前評判も高い、3Dアクションゲームだ。1P対2P、1P対COMなどの対戦が可能。

——リバーヒルソフト

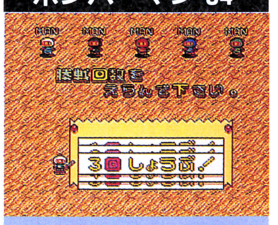
フラッシュ・ハイダース



▲年末登場の格闘アクション。ビジュアルはもちろん、一部のキャラで対戦もできるのだ。

——ライトスタッフ

ボンバーマン'94



▲おなじみ「ボンバーマン」の最新作がこれで体験できるぞ。5人対戦は、いやでも燃える！

——ハドソン

YAWARA!2

▲デジコミで人気のこのゲーム、体験版ではデモのほかに、クイズモードも収録されているぞ。

——ソフィックス

お近くの書店さんにないときは…

右のページを読んでね！

大好評CD-ROM2つき MOOK PCエンジン CD-ROMカプセルシリーズ

キミも、カプセルのバックナンバーを手にいれよう！

PCエンジン CD-ROMカプセル

英伝Ⅱ、ブライⅡ、ウインズオブサンダー、クレストオブウルフ、ふしぎの海のナディアの5本の体験ソフトが入ったカプセル創刊号。

PCエンジン CD-ROMカプセル2

BONKⅢ、カルトQ特別版、トップをねらえ！2、ダイナスティックヒーロー、モンスターメーカー、シャーロックホームズの探偵講座2他を収録。

PCエンジン CD-ROMカプセル3

ルイン、卒業、機動警察パトレイバー、ネクタリス、マイト&マジックⅢ、ブラッドギア、の6本を収録。原人4コマ劇場も入ってるぞ。

PCエンジン CD-ROMカプセル4

YsⅣ、フェイスボール、ボンバーマン'94、ソル：モナージュ、スーダラⅡ、フラッシュハイダース、ゴジラ爆闘烈伝、YAWARA！2などを収録。

PCエンジン 風雲カブキ伝・出撃の書

人気RPG、カブキ伝の体験版に天外の魅力がいっぱいのMOOKをセットした、カプセル増刊号。ファン必携の一冊。

書店さんで申し込む

★下の「書店用注文書」に必要事項を記入し、近くの書店さんに注文してください。
★商品はご注文後、2～3週間でご注文いただいた書店さんに発送したします。（地域によって、もうしばらく時間がかかる場合があります）

パルショップ（通信販売）で申し込む

前払い

★下の「パルショップ注文書」に必要事項を記入し、（印鑑、電話番号をお忘れなく）、ご希望の商品の価格に送料567円（税込／冊数に関係なく送料は均一です）を加えた金額をそえて、必ず現金書留郵便でお送りください。
★商品は申込金到着後2～3週間で配送いたします。

後払い

★下の「パルショップ用注文書」に必要事項を記入して（印鑑、電話番号をお忘れなく）郵便ハガキの裏にしっかり貼り付けてお送りください。
★商品は、注文書到着後、2～3週間で配送いたします。
★商品到着後、同封の払込用紙に、払込手数料をそえて、2週間以内に郵便局でお支払いください。なお、お買い上げ金額が6000円以上の場合は、商品をご自宅にお届けした際に、現金でお支払いください。

●18歳未満の方は、注文書に必ず保護者の方の承認印をいただいてください。
●商品パッケージ開封後のキャンセルはご容赦ください。
●不良品の場合は、その旨を書き添え、商品到着後1週間以内にご返品ください。返送料は不良品の場合のみ小社で負担しますが、それ以外はお客様のご負担になります。
●商品の残数には限りがありますので、品切れになる場合もあります。ご了承下さい。
●離島にお住いの方は、係にお問い合わせください。
●申込締切日　1994年1月20日

［あて先］　〒101-91　東京都神田局私書箱81号　小学館パルショップ　PCエンジンカプセル係

〈きりとりせん〉

書店用注文書

●小学館・PCエンジン CD-ROMカプセルシリーズ バックナンバー申込書

□CD-ROMカプセル　（　冊）　□CD-ROMカプセル4　（　冊）
□CD-ROMカプセル2　（　冊）　□風雲カブキ伝出撃の書　（　冊）
□CD-ROMカプセル3　（　冊）

■ご氏名　㊞

■ご住所

TEL　（　）

■書店様へ…　貴社帖合印を押して取次店へご注文ください。

きりとり線

パルショップ用注文書

□No.100 CD-ROMカプセル　（　冊）　□No.500 CD-ROM4　（　冊）
□No.200 CD-ROMカプセル2　（　冊）　□No.400 風雲カブキ伝出撃の書　（　冊）
□No.300 CD-ROMカプセル3　（　冊）

■ご氏名　フリガナ　㊞　■生年月日（　年　月　日）
■年齢　歳

■保護者名　㊞

■ご住所

TEL　（　）

通販に関するお問い合わせ先

小学館 パルショップ PAL SHOP　AM10：00～PM5：00 土・日・祝日は休み
☎0120-448422
〒101 千代田区神田神保町2-30昭和ビル

商品の内容についてのお問い合わせは…
小学館　月刊PCエンジン編集部
03-3261-1393まで

新レビュー大作戦!!

12/1
▼
12/27

■REVIEWER
倉持征木
ハンパじゃない!

とにかくいろんなジャンルのソフトがある月だね。この中でのオススメは『真・女神転生』！　解いたことがある人にぜひともやってもらいたい。

■REVIEWER
YUGON
選び放題の12月

ＰＣだけで12月中にゲームが14本発売される。なんと約２日に１本の割合だ。非常に悩みどころではあるが、どれを買っても後悔はないと思うぞ。

■REVIEWER
れ〜ちん
ついにメガテンが

うわーい！　あたしはコレを心待ちにしてたのよ。うひゃほー！　さて、今月のオススメはもちろん、『真・女神転生』エーンド『イースⅣ』だよん。

■REVIEWER
てらもー
悩んで買うヨロシ

なかなか豊作。好みで買えば失敗はしないだろう。僕はイースとＰⅣを買おうかな。闇血とフラッシュもけっこう好きなゲームだ。

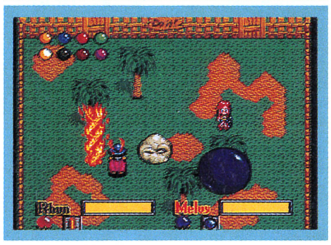
■REVIEWER
JACK
数は多いけど…。

ここは、モンクなしに「イースⅣ」でしょう。構成、演出、ゲームのバランスの点から言っても、なかなかここまでのソフトは出てこないと思う。

FROM MAKER SIDE

上記のみなさんのコメントの通りの、１人でも２人でも楽しいアクションＲＰＧです。ちなみに、魔法探しキャンペーンへのたくさんの御応募ありがとうございました。

マジクール



発売中／6800円
NECホームエレクトロニクス

グラフィックもきれいで見やすく、プレイしていて頭に来ない。２人プレイも可能だしね。ゲーム自体もそれほど難しくなくアクションが苦手な人でもサクサク進めるんじゃないでしょうか？　逆にアクションが得意な人には簡単すぎるおそれがあるかもしれないな。今月はソフトが多いので良く考えて買わないとね！

アクションＲＰＧのなかでも、かなりアクション性が高い方だと思う。いくつかある魔法の中から、その場に合ったものをセレクトして敵を倒していくんだけど、魔法の種類がとにかく多くて、凝っているのだ。パーティプレイを取り入れていたり、ビジュアルがたくさん用意されていたりと、内容的にもけっこう濃いと思う。

全体的にほのぼのとしていて、いい感じ。話が進むごとに入るビジュアルも、ナイスなタイミングと演出でＧＯＯＤ。攻撃方法が魔法なのも変わっていていいな。魔法の種類もたくさんあるんだよね。しかも、ちゃんと効力を説明してくれるモードもあって、いたれりつくせり。のんびりした気分でやれるアクションゲームだね。

魔法を手持ちの中からいくつか選んで使うアイディアがなかなか楽しい。それが１人で遊んでいるといまいち戦略性…というか奥の深さにつながっていないのは残念だけど、２人で遊ぶとがぜん面白くなる。というわけでこのゲームを遊ぶなら２人でやろう。けっこう簡単だからそんなに時間もかからないと思うぞ。

２人プレイができるから、ふつうのアクションＲＰＧにはない、協力プレイができるぞ。プレイヤー同士のメッセージが楽しめるのも、２人同時プレイだからだね。いたるところに宝が隠されているから、宝探しのおもしろさもある。魔法対戦ができるモードもあるので、１本で２本分楽しめちゃうね。

機装ルーガ

12月３日発売予定／8800円
工画堂スタジオ

見ためにはよくあるタイプのＳＬＧだがゲームの設定が凝っていてよろしい。プレイしていてすこし戸惑いがあったものの、一度やり方が分かれば安心してプレイできる。難易度も設定できるし、その他の機能についても細かい気配りが行き届いてるね。とっつきにくいかもしれないが、コツをつかめばハマリそうなソフトだ。

ハヤリのシミュレーションＲＰＧとは違った、戦術を重視したタイプ。独特の戦闘方式や、武具製造方式など新しい試みがふんだんに盛り込まれている点も見逃せないポイント。経験値によって強くなることはないけれど、逆にそれがない分、しっかりと戦略を立てないといけない。シミュレーション本来の楽しさが味わえるゲームだ。

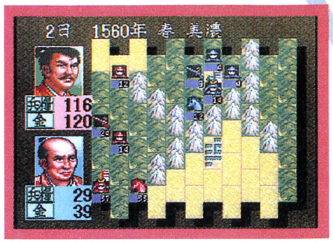
よくあるＲＰＧシミュレーションとは違い、戦略性が高い。でも、世界観のせいか、とっつきにくいとこがない感じ。システムが、すっきりしているし、攻撃目標がはっきりしているところも、わかりやすくていいな。とはいえ、味方を生かすも殺すも自分の戦略しだいなワケで、アマな私は、第一章をクリアするのも大変だった…。トホ。

なかなか硬派な作りで驚いた。ありがちながらも独特な世界観もよい。あえて文句をいうなら、武器を作ることの比重が重すぎて、せっかく経験値などをなくした意味がいまいち感じられないこと。とはいっても仲間との協力などの戦術がとれるので戦略性はわりと高い。この手のゲームが好きな人なら文句なく買いの一本だ。

シミュレーションもかなりバリエーションが増えてきたなあ、とこのソフトをプレイしてみて思った。キャラクターが大きめだから、ゲームの世界に入り込みやすいし、戦闘シーンに移ったときも違和感がない。仲間と協力して攻撃など、戦略を立てる楽しみも豊富。鉱石を見つけて武器を作るのもこのゲームのポイント。

シュヴァルツシルトシリーズに続くシナリオシミュレーションゲームの第３弾。原始的な文明と機装鎧等のハイテクノロジーが共存する不思議な世界が舞台。堪能してネ!

信長の野望・全国版



12月11日発売予定／8800円
光栄

まず、ＳＬＧを敬遠してる人にひとことある。「百聞は一見にしかず」と。というのも、このゲームは初心者向けに作られている（かどうかは定かではない）ので、取扱い説明書さえあきらめずに読めば必ずプレイできるソフトだ。その反面すこし物足りない気がするけど……。コンピュータの思考時間も短いのがグッド！

とりあえず、方言モードはバカウケ。自分が選んだ武将になりきってしまうことうけあいだ。内容的には、内政面よりも戦略面が重視されているので、好みが別れるかもしれない。ちなみに僕は、国が豊かになるのが楽しくて、戦闘はそのための手段程度にしか思っていない。ただね、逆に戦略面が好きな人は買いだと思うな。

いつもの光栄さんのシミュレーションは、まじめーな雰囲気がするんだけど、これは、なんかとっつきやすかった。指令をしたときに、右はじに出るアイコンがかわいかったり、方言モードがおかしかったりするせいかも。戦略は相変わらず、ムズカシそうだけど、こうゆう感じのモードのおかげで、楽しくプレイできるのがグッ！

遥か昔、かなりハマった信長全国版が出てくれて僕は嬉しいのだ。しかも、戦闘シーンでコンピュータの思考時間が短いなどデキもかなりいい。マップも奇麗だし、方言もおかしい。わりと簡単なゲームなので信長マニアには物足りないだろうと思うが、このシリーズを遊んだことがなくて、興味を持っている人なら文句なく薦められる。

光栄ファンが移植を待っていたのは、まさにこのソフトなんじゃないかな。初心者でも十分楽しめる17ヵ国モードも用意されているのは親切だね。大名の名前を変えたり、方言を変えたりできる設定もこのＰＣ版に入っている。時代背景がちゃんとしているから、遊びながら（？）歴史を学びたいっていう人にもおすすめ。

ＳＬＧ初心者でも安心のこのゲーム、シンプルなシステムながら、奥の深い戦略性を持っています。寒い冬は、暖かい部屋でＳＬＧ！　最高にゼイタクですね。（高津）

DAISAKUSEN!

オーロラクエストおたくの星座 IN ANOTHER WORLDS

12月10日発売予定／8800円
パック・イン・ビデオ

ノリは軽いんだけど内容はしっかりしているね。ウインドウの開き方とかイベントなど、いろいろ細かいところに気を使っていて好感が持てる。ただ1つ気になる所があるとすれば、〝戦闘シーン〟かなあ。

シンプルなのはいいけれど、ちょっとこれではさびしいような……。作りがしっかりしているのでRPGファンは買いだね。

RPGとしては、ごくごくオーソドックスなタイプ。なんだけど、世界観やグラフィックの感じがけっこうヘンでおかしい。オーロラ5人娘っていう設定からしてなにやらあやしげだよな。そのわりに、ギャルゲーともいえないし、ふざけているようでそうでない所もあったりする。全体的に気軽に遊べる雰囲気はいいんじゃないかなあ。

ふざけているんだか、真剣なのか、普通のRPGに、変な世界観をドッキングさせたというか…。でも、このノリは結構スキ。

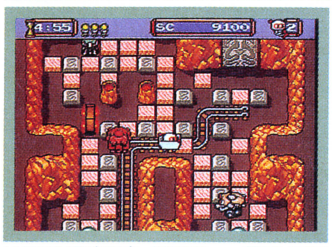
5つある浮遊都市をひとつずつクリアしていくわけだけど、謎もそんなに難しくないし、サクサク進めてお手軽な感じ。逆に、話が一本道って気もするけどね。江口寿史の絵はうまく再現されていると思うよ。

なかなか楽しいゲームだと思う。システム関係は真面目に作ってあってストレスをためることなく遊べるし、壮大(?)な物語のわりに手軽なのもよい。ただ、素材の持っている面白さをいまいち生かしきれていないような気がするのは僕だけだろうか？そこんとこがちょっと残念。のぞきとかバカっぽくて最高なんだけどね。

江口寿史さんのデザインしたキャラクターがコミカルで楽しいね。でももうちょっとゲームのほうにも新しいアイディアがほしかったな。よくあるRPGを基本にキャラクターやアイテムを現代ふうに置き換えてみたらこうなりましたという感じ。防具の役割をする服を買いにブティックへ行ったりするのはそれなりにおかしいけど。

単純な移植じゃない。あの独特な世界観はそのままに、後半はかなりシリアスな文明批評的なオリジナルストーリーが待っているぞ。江口寿史ワールドを堪能してくれ！

ボンバーマン'94



12月10日発売予定／6800円
ハドソン

このソフトの発売によりボンバーマンも4作目になるんだよね。今回の〝'94〜〟はいろいろとシステムがパワーアップしてさらに遊びやすくなってはいるけど、ナンかいまいちパッとしないんだよね。どうしてだろう……。まぁ、4作目ってことで内容的にも落ち着いちゃったのかな？　初代の〝ボン〟の面影はどこへ……。

もはやマルチプレイヤーゲームの代名詞となりつつある『ボンバーマン』シリーズ。今回は、乗り物としてルーイが登場していたり、コンピュータプレイヤーにキャラクター性を持たせられたり、いろいろな点で楽しませてくれる。ただ、あれこれと仕掛けが多いので、これらを使いこなすにはかなりのテクニックが要求されるかもね。

もう、このゲームに関しては、絶対のクオリティが約束されてるっちゅう感じ。

ステージが増えたのはモチロン、家族まで登場して、とってもにぎやか。それぞれに性格があるから、コンピュータ相手に対戦しても楽しめていいな。ルーイもカワイイし、役に立つからグッ！　下手なあたくしの強い味方ね。ういやつめ♡

正月はオコタでボン…ってわけですな。で、ボンバーマニアの私に言わせれば今回もかなり良い！　前年度版持ってても買いでしょう!!　ルーイかわいいしね。ただ、そのルーイのせいで全体的にプレイ時間が長くなっているような気がする。手軽さが信条のゲームのだっただけにこれは残念。でも面白いからいいかぁ〜!?

出せば必ずヒットする、定番商品となった「ボンバーマン」シリーズ。今回の売り目は何といっても乗り物「ルーイ」の存在だね。色によって効果が違うのも楽しい。ボンバーファミリーはその効果より見た目のおもしろさに注目。アイテムなどは前作と同じものがあるし、1人プレイモードもあるから安心して遊べるね。

格闘ゲームが流行っている中、対戦プレイの定番、ボンバーマン'94の登場だっ！大晦日の夜は、徐夜の鐘を聴きながらボンバーマンで友達と盛り上がってくれ！

秘密の花園

12月10日発売予定／7800円
徳間インターメディア

内容はアドベンチャー。どうもこのテのゲームは苦手なんだよね。ただ、このソフトの場合は、ほとんどセリフはしゃべってくれるし、メッセージをカットできるのでサクサク進めた（クリアはしてないけど）。

ビジュアルシーンもきれいだし、セリフもしっかりと聞き取れるしアドベンチャーとしては、まずまずのデキじゃない？

たしかに女の子がたくさん出てくるゲームではあるけれど、決してそれだけではない、とだけ最初に書いておくぞ。よくある、女の子のグラフィックのおまけにゲームをつけてみました、みたいなものほどゲーム性を無視しているわけではないのだ。あと細かいところだけど、メッセージを早送りできるのは遊びやすくてよかったな。

美少女が登場するアドベンチャーといえば、デジコミにほとんど近い感じがするけど、これもそんな感じ。でも、しゃべるメッセージも飛ばせて、サクサク進んでいくのがいい。あと、ビジュアルもキレイだし、よく変わるしね。可もなく不可もなく、と言ってしまえばアレだけど、美少女寄りじゃなくて、物語の方もしっかりしているよ。

残念ながらオリジナルのパソコン版は遊んだことがない。だからこのゲームがどのくらい改良されているかわからないのだが、妙にパソコンっぽい部分は気になった。せめてコマンドは1画面の中に収めて欲しいと思う。ただ、それを除けばあとはなかなか良い。とくに音声を途中でキャンセルできるのは偉い！　話もなかなか。

アドベンチャーというよりも、デジタルコミックといったほうがいいソフトだね。コマンド類はめんどうなところがないからプレイしやすいかも。シーンによってはメッセージの量が多いので、もう少しテンポよく進んでいってくれたほうがよかったな。美少女たちがたくさん出てくるアドベンチャー好きな人におすすめ。

アドベンチャーは、ビジュアルと物語が命ですから……それを、気に入っていただけたみたいで、とてもうれしいです。読者のみなさん方にも、愛してもらいたいなあ。

マーシャルチャンピオン

12月17日発売予定／7800円
コナミ

おいおい、これがあの『マーシャルチャンピオン』か!?　正直いってちょっと驚いたぞ！　キャラクターが小さいのはしょうがないとして、これはあまりにもゲーセン版と違いすぎるぞ！　操作性はあまり良くないし、技が決まったときの爽快感がまるでない！　先に『ストⅡダッシュ』が出ているのに後発がこれでは、ねぇ。

キャラの操作方法（ボタンの使い方）や、相手の武器を奪えるなど、他の格闘ゲームと違う点はたくさんある。たしかにオリジナリティを出そうとがんばっているのはわかるけど、それが残念ながらおもしろさにつながっていないのだ。ただ他のゲーム以上にキャラクターに個性があって、なかなか笑わせてくれるものはあるぞ。

コ、コナミさんのゲームとはちょっと思えない移植度だなぁ。キャラが小さくなってしまうのは仕方ないとして、あの、もそもそした（的確な表現が浮かばない〜）動きはちょっと…。必殺技とか出しやすくて、私みたいな初心者にはうれしいんだけども、上級者の人は、どう思うのかなぁ？

格闘ゲー好きな人はどうぞって感じ。

……。というのが正直な感想。なぜこのゲームを移植したかの段階から謎だが、さらに謎を深めるこの完成度。う〜むと唸ってしまうのだ。とくにキャラの動きが妙に軽く、技が当たっても爽快感がいまいち感じられないのは…。まあそれを調整するのが一番難しいとは思うけどね。デモにかける力をゲームにかけて欲しかった。

格闘アクションゲームをするときのポイントのひとつとして、やはりどれだけ魅力的なキャラクターがいるかということ。その点からいうと、あまりキャラクターの差別化がはっきりしていないのは残念。必殺技の演出も今ひとつだし。相手と組んだときに感じるミョーな軽さも、ちょっと気にかかる。

格闘ゲームの少ないPCエンジン。その中で「マーシャル」はシビアな評価をされながらも開発を進めてきました。血と汗の結晶でできたビジュアルシーンを是非見て下さい。

フラッシュハイダース

12月19日発売予定／7800円
ライトスタッフ

今現在ある格闘モノに比べ、ちょっとかるめの設定なのが良い。かといってゲーム内容がお粗末ってわけでもない。なんといってもキャラがパワーアップするのが良い。
キャラのほとんどが女性というのもいいところだね。まあ、“ありきたりの格闘モノに飽きた”て人はいいんじゃない？　目の肥えている人はどうかな？　て感じ。

格闘ゲームでありながら、シミュレーションの要素も持っているという欲張りなゲーム。でも、やっぱりこのゲームの楽しさは格闘にあると思うな。特に、いい意味で大味なところがお気に入りだ。必殺技を出しあって、やたらめったらハデに戦う。これにつきるよね。操作性もかなりいいので、気持ちよく遊べるはずだぞ。

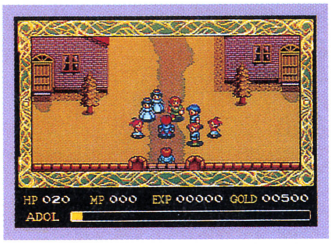
ＰＣなりの格闘ゲーって感じで、好感がもてるな。格闘モードは、技がドハデで気持ちいい♡　自分でキャラを育てて、使えるってのもなかなかイカす。女の子キャラの、胸がプルルンも、ちょっとうれしいオマケって感じ？（わたしゃ、女だからうれしくないが…）中身がギュッと詰まってるって感じで、けっこうイケますわ。うん。

かなりお手軽な格闘ゲーム。新鮮味にはかけるが、これはなかなか楽しいぞ。技が多彩で爽快感のあるものが多いのがその理由かな？　チープな作りのデジコミモードもけっこう楽しいし、ひたすらキャラを強くするアドバンスもいける。思わず徹夜で遊んでしまった(笑)。対戦格闘モノはこういう作り方もあると思わせる１本だ。

デジコミ、育成シミュレーション、格闘アクションと、なんでもあり。あまり詰め込みすぎて中途半端なソフトになったかと思うとそうでもない。デジコミ部分はまあ、それなりにだけど、格闘部分はけっこうハマる。育てたキャラクターを、ＶＳで使えるところもいいですね。キャラを大きく３種族に分けたのは正解。

このソフトの特徴はハーマンちゃんの揺れまくる胸だけではない！（体験版のアンケートでは皆をノーサツしまくっていたが…）バトルシュミレーションの醍醐味を君に!!

イースⅣ ～The Dawn of Ys～



12月22日発売／7800円
ハドソン

イースって遊ぶのは今作で２回目（１作目はイースⅢ）。正直いってこれもＰＣでは長寿ソフトなんだよね。ということで本題に入るけど、まずゲームバランスは、作り慣れているだけあって申し分ナシ！　ＢＧＭも相変わらず凝っていて良い。そんでもってお約束のビジュアルシーンもグー。ＰＣユーザーは買ってもソンはしないはず。

『イースⅠ・Ⅱ』が好きだっただけに、このゲームに対する思い入れはかなりあった。んで実際に遊んでみると、これがまた気合い入れて作ってるなあ、という感じ。ビジュアルとか、イベントとかがかなり凝っているし、ストーリーも前作にからんだものになっているところがファンの心をくすぐる。音楽もノリがよくていいぞ。

前作からプレイしていた人には待望の発売！　って感じだよね。システム、ビジュアル共に、さらにパワーアップしていて、もう言うことナシ。『Ⅰ・Ⅱ』で登場したキャラも出演して、ファンには涙ものかも。
このシリーズのファンならずとも、ＰＣユーザーならば、押さえておきたい一本！
それにしても、アドルってばモテ男…。

ＹＵＧＯＮほどではないが、かなり思い入れたっぷりに遊ばせていただいた。とにかく、この丁寧な作りには脱帽。ただ、妙に小細工にこだわりすぎているような気はする。もっと直球勝負でも良かったのではないだろうか？　それでもメチャ楽しいんだけどね。リリアかわいいし。それと音楽はシャレにならないくらい良い。必聴!!

今までで一番、思い入れのある作品になりました。じっくりと遊んで下さいね。発売前に、イースⅠ・Ⅱをプレイしておくとより深く楽しめると思いますよ。（長山）

伊賀忍伝　凱王

12月10日発売／7800円
日本物産

最近発売されているアクションゲームの中では珍しく難解なソフトだね。その原因となるのが“操作性”。これがあまりにも悪すぎる。それと“敵の出現パターン”。とんでもないとこから出現したり、スクロールアウトさせると倒した敵が復活してるし……。もうちょっとバランス調整してから発売しても良かったのでは？

アクションゲームとしては、やはりオーソドックスなタイプ。横から見た画面で、剣や手裏剣を使って戦う。でも、難易度はけっこう高いんじゃないかなあ。敵がけっこう強いから、何回も練習して少しずつ先に進むって感じ。ただ、個人的にはこのくらい歯ごたえがあった方が好み。新しさはあまりないけど、楽しめる。

ジミーな感じの王道アクションゲーム。電磁伊賀とか、ネーミングがゴーカイだなぁ。…で、ゲームの方は、「なんでこんなに敵がでてくるんだよ～」的な…。かなり難易度が高いうえに、難易度設定ができないから、ヘタ者にはつらいかも。途中で入ってくるビジュアルは、それなりに味があっていい感じ。特にセリフがグー。

「未来忍者」を彷彿とさせるこの世界感は好きだなぁ。ゲームのほうもけっこう好み。ただ、あまりといえばあまりに難しい。それも、納得いく難しさじゃなくて納得いかない難しさ。そこのところが残念。これでバランスがしっかりととれていればなぁ。ステージ間のデモは傑作なんだけどね。それにしても、繭羅姫はなぜ裸なんだ!?

このところ久しくなかったタイプのシンプルなアクションゲーム。飾りたてがない分、アクションに熱中できるソフトだと思う。とはいっても、難易度はかなり高めだし、まさかと思うところで敵がワサワサと出てくる。ボスはどいつも異常な強さだし。キャラクターのマジなセリフが、けっこう笑えるぞ。

結構難易度は高く設定されていると思いますが、ストーリーとしては大変興味深いものなので、先へ行くほどやる気になるぞ！　試練と悦楽は紙一重なのだ！（みうみう）

スーパーダライアスⅡ

12月発売予定／7800円
NECアベニュー

やっと発売されたね、このソフト。プレイして感じたのが“爽快感のなさ”。これはこのゲームの性質上しょうがないのかもしれないけどね。見たことがないボスが登場するけど、コイツらの攻撃がイマイチのような気がした（見かけに合わないというか……）。パワーアップに変更点があるのもチョット、なあ～。

システム的には、アーケード版からほぼ完全に移植してあるね。もちろん、アーケード版通りに、２画面使うわけにはいかないけれども、もとの雰囲気は出ているぞ。難易度はやや高いかな？　という気がするけど、イージーモードで遊べば死んでもパワーダウンしない。これならおもしろさはそのままに、誰でも楽しめるんじゃないかな。

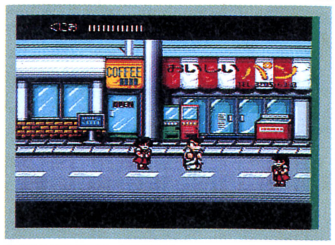
アーケード版が好きだった私としては、ちょっと…。ＰＣだからって気もするが、前作のⅠが、あれだけデキが良かっただけに、残念。効果音がすごく軽い感じで、イマイチ迫力がないし、新しいボスキャラも、攻撃方法が似てて、インパクトが足りない感じ。でも、難易度設定があるから、先が見れてうれしい。ＢＧＭもグーよ。

いまさらスーダラという気もしなくはないが、なかなかよくできていると思う。移植度もかなり高いようだし。ただやっぱ、２画面を１画面に収めるのは無理があるような気が…。まぁ久々の横シューなんで、シューティング＆スーダラファンの人なら買いなんじゃないでしょうか？　難易度設定もついているしね。

アーケードほどの迫力はないにしても、前作もシューティングゲームの名作として名を残している「スーパーダライアス」。その続編に当たるわけだけど、前作とあまり変わったところがないので、新鮮味に欠けるかな？　とはいっても、もともとある程度のレベルはキープしているソフトなので、ファンなら買い。

２年もの歳月をかけ、ようやく完成した、このスーパーダライアスⅡ。全28ゾーン、41体のボスという規模は、おそらく世界最大。ギネスものです。（多部田）

タウンタウン熱血物語



12月24日発売／8800円
ナグザット

くにおくんの一連のシリーズ物。ＰＣでもそろそろこのシリーズも数が揃ってきたんじゃない？　ゲーム内容はアドベンチャー形式のアクションゲーム。街にあるショップに入り買い物をしてパワーアップしていくんだけど、ほとんど最後までそれの繰り返しなのが気になった。ＦＣ版をほとんど完璧に移植してはいるけど……。

またもや殴りモノの登場。といっても、このゲームは成長の要素、いいかえればＲＰＧの要素も入っているから、アクションが苦手な人でも楽しめるんじゃないかな。相手を倒すと１人ずつセリフを言ってくれるのも楽しいぞ。ただし操作感覚にクセがあるので、これに慣れるまではちょっとてこずるかもしれないな。

くにおくんも、ＰＣではけっこうおなじみになったよね。けっこう全体的にチマいものの、実際プレイしてみると、なぜかやり込んでしまうんだな。難易度設定があるのも、やっぱり嬉しいよね。

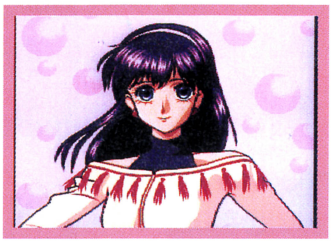
ただ、どこ行っても同じような敵と、背景なのはやだなぁ。単調で、だんだん飽きてきちゃうかも……。

すっかりくにおくんもＰＣにハマってきたねぇ。で、今回の熱血だけど、こりゃまた見事にＦＣ版を移植したな…ってのが感想。ほとんどＦＣのマンマ。もうちょいアレンジがあってもいいのではないだろうかと思う。ＰＣ版の特徴はしゃべるんです…ではあまりに悲しい。まぁもとが面白いゲームだからそれなりに楽しいけどね。

誰でも気楽に楽しめるのが、このくにお君シリーズのいいところ。操作も簡単だし。マップも横スクロールだけじゃなく、おもしろい構成になっている。なによりも、しゃべりによる登場人物たちのやりとりがあって、ちゃんとストーリーが成りたっているのがいいね。アイテムなどを買うお店も種類が多いし、気がきいている。

思えばこれがダウンタウンシリーズ（ＦＣ版では）のハシリ。システムとかはちょっと古くさい面もあるけど、今でも十分に楽しめるソフトだと思うよ。　（きむりん）

闇の血族



12月17日発売／9800円
ナグザット

ゲームに登場するキャラたちの着ている服が他にはなく、現実っぽいとこが気に入った。ストーリーもタイトルとは裏腹に重苦しくなく、すんなりとゲームの中に入り込める。ただ、ＲＵＮボタンを押してから次の操作に入るまでが、かなり長いような気がした。ありきたりのアドベンチャーに飽きた人は買ってもいいかもしれない。

最初のヤマ場にたどりつくまでが、けっこう長い。このまま世間話で終わっちゃうのかと本気で心配してしまった。でも、そこからの展開はいかにも本格派のアドベンチャーらしく、事件の真相に少しずつ迫っていく感じがいい。すべてのセリフがしゃべったり、グラフィックが描きこんであったり、という点もいいよね。

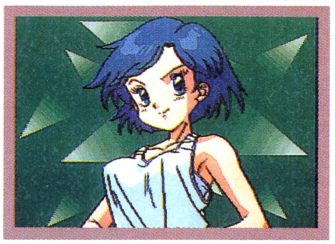
ひぃぃー！　全体的に流れがのんびりすぎるよ、コレ。なんか、セリフを全部しゃべるのはいいけど、どーでもよさそうな女の子の日常の会話を長々聞かされるのはツラい。せめて、とばせるモードとかあればよかったのに…。舞台設定は、私の大好きなファッション業界のことで、興味シンシンだったけど、洋服がイマイチ可愛くない。

一回ボタンを押すと何十分も待たされる。…それはいい。これはノベルウェアであってアドベンチャーではないのだから、だが、小説であるならばせめてポーズ機能ぐらいはつけるべきではないだろうか？　それと、音声でしゃべるとはいえもっと文章に気を使うべきだ。と文句ばかり書いたが、個人的にはお気に入りのソフトではある。

オープニングの長さにまずびっくり。そして、やっとコマンドが出てきて適当なものを選んでみたら…また、ずーっとしゃべりまくり。その間、ビジュアルのほうが変化しているかと思えば、ずっと同じ。これって、よほど主人公の会話の内容に興味がない限りつらいんじゃないかなあ。ストーリー展開はおもしろいんだけど。

ノベルウェアって普通のアドベンチャーやデジコミと比べて操作も少ないし見ている感が強い。火曜サスペンスを見ているつもりで楽しんでもらえるとうれしいな。（き）

スーパーリアル麻雀 PⅣカスタム



12月17日発売／9800円
ナグザット

率直に言おう。「アーケード版で好きだった人はぜったいに買え！」と。移植度は間違いなくパーフェクトで、ＰＣ版のほうではしゃべる分、さらに良いかも。麻雀のほうは全然わからないが、少なくともビジュアルシーンには驚いた。これは美少女モノのファンは買ったほうが○。ひさびさにＣＤロムを引っ張り出させるソフトだ！

強い！　正直言って、僕は麻雀のルールは基本的なことしか知らない。いわゆるタコってやつなんだけど、それでも強いよな、あの三姉妹（正確には一人目としか対戦していないけど…）。ただそれだけにアガったときのうれしさはハンパじゃない。ビジュアルもビシバシ動くし、やりがいもある。よし、これ書いた後にもう一回挑戦するぞ！

このシリーズも、もう定番になりつつあるよね。麻雀モードは、相変わらず手強いみたいだけど、今回はビジュアルがすごい！　アーケード並みっていうのはダテじゃないなって感じ。ともかくよく動くし、しゃべるし、絵もきれい。こりゃ、このテのゲームが好きな人は買いだね。って言わなくてもチェック入れているかな？

凄いよ、コレ。よくぞここまでやってくれましたと言いたい。麻雀はサギとしかいいようのない強さだし、一回勝つと服を着ちゃうのも極道(私的感想)。でもそれでも私は言いたい、よくぞここまで作ってくれましたと！　興味のない人のことなんぞ知らん。俺は買う。で、モノは相談ですけど、このシステムでＰⅢリメイクしません？

アーケードで人気の麻雀ゲーム「ＰⅣ」が、ついにＰＣに移植。アーケード版はプレイしたことがないけど、ほとんどそのままの動きを再現しているとか。見たところ女の子たちが、ほんとによくアニメーションしている。おまけのフリー対局モードもあるし、この手の麻雀ゲームが好きな人にはおすすめのソフト。

アーケード版も今年に出たばっかりなのに、12月発売は我ながら早いと思う。だからといって手抜きな作りはまったくしてないのでハッキリ言おう。買いだ！（きむりん）

真・女神転生

12月25日予定／8800円
アトラス

オープニングの音がナイス！　ゲームを始めてすぐの壁（主人公の名前を入れるとこ）がしゃべるのがイカス！　それとなんといってもタイトルで倒した敵をまとめて見られるのがうれしい。ただ、いろんなとこで読み込んでしまう（ＣＤロムだからしょうがないか）のが、かなり気になった。

そのほかに関してはベリーグーっす。

ＳＦＣ版との違いは、はっきりいってあまりない。グラフィックが少し追加されているくらいだ。ただ、個人的にはこの移植のやり方には賛成だな。ＣＤだからといって、やたらにビジュアルシーンを入れると、このゲームの雰囲気を壊してしまいそうだからね。ＳＦＣ版を遊んでいない人は、ぜひ体験してもらいたい一本だ。

うぅ～ん、このゲームは、すんごく思い入れがあるんだけど、今回気になったのは、読み込みが多いこと。特に戦闘中の読み込みは、バグっちゃったのかと心配になってしまった。でも、それ以外は最高！　もう、ＣＤロムだから、当たり前なのに、「しゃべったー！」なんて感動しちゃうもんね。

新ビジュアルもドキドキもんよ～っ！

問題は、ＰＣユーザーのどのくらいがＳＦＣを持っていないか？　ではなかろうか。もしＳＦＣ持っていないでこのゲームに興味があれば絶対に買い。若干スピードが遅いのは気になるが、それほどたいしたことではない。ただ、ＳＦＣ版持っている人がまた買うほどの特徴はないような気がする。そこが移植モノの難しさだけどね。

ファンにとって直前の発売延期はショックだっただろうけど、待たされたかいがあったというもの。これが初のＣＤ版、女神転生ということもあって、登場キャラクターのしゃべり、リアルなＢＧＭが楽しめる。これだけでもファンは買いでしょう。迷路内の移動はぎこちないけど、それを差し引いてもあまりある感動があるはず。

本当にお待たせしましたが、やっと発売です。スタッフの入れ込み方もスゴイものがあり、良い作品に仕上がったと思います。ＳＦＣ版をプレイした人にもおすすめです。

Next Issue

Monthly Magazine For Game Freaks

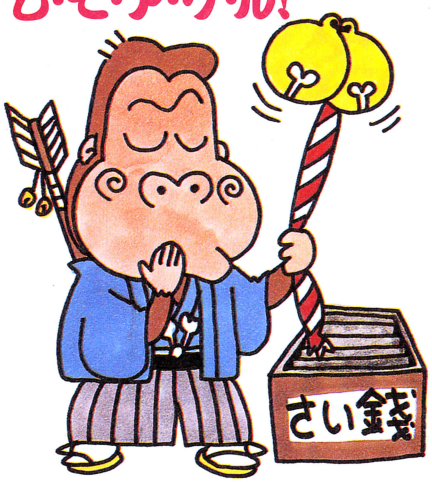
月刊PCエンジン

2月号は、12月27日月曜日に発売です。

総力特集●さまざまな謎につつまれたゲームの核心が、いま明らかに!

ソル:モナージュ完成特報

'94年も楽しい一年に…
む・て・ア・ゲ・ル!



お待たせっ!なんと、優良ソフトがお手軽価格で手に入る!

NECアベニュー㊕ソフト情報

「餓狼伝説2」「龍虎の拳」
「ワールドヒーローズ2」…その他!

AC(アーケードカード)ソフト開発徹底リポート

[本誌独占新情報]

「プリンセスミネルバ」そしてセナ…
じゃなかった、カナでもないし…それはヒ・ミ・ツ!

[ファン必見!]

や、待たせたね。ついでにもうすこし待ってね。

モンスターメーカー㊛倶楽部

別冊付録●聖地を救うエメラルドドラゴンを復活させる、その冒険のすべてを徹底ガイド!

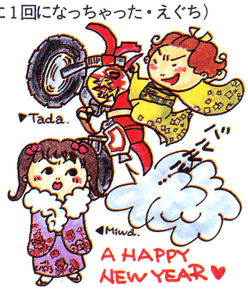
エメラルドドラゴン聖戦の書

Editors' Note

●ＰＡＴのおかげで仕事しながら馬券が買える。このＧⅠシーズン、これで安心して、日曜も仕事ができるってもんだ(笑)。とりあえず、天皇賞は○。(帰るのは週に1回になっちゃった・えぐち)

●以前からスキスキだった、スチャダラパーに、今回の企画で対面できたの～!! もぅ、幸せでぶっ倒れそうだったよ。ムチャな注文に応えてくださった、スチャダラパー&プーに感謝!(幸福れーちん)

●我が草野球チームもＦＡ制度を導入する事に決定。在籍3年、打率4割以上で監督の娘さんと温泉旅行に行ける(どこがＦＡじゃ)。(今週末はオカマチームとの対戦だ!負けるに負けられないＡＭ)



●ＰＳＸに心奪われた。しかし、アタリアンの僕としてはジャグワ(笑)もいい。３ＤＯも…。でもセガ教に入団してるからサターンも…。やっぱ光速船かァ!?(爆)(なんか忘れてる…てらもと)

●なんの因果か、このところてらもとやＹＵＧＯＮと一夜をともにすることが多い。そういう時代もあるということだ。そして、そうじゃない時代も来る。来る来るぱあ。(心は来年・やましな)

●東宝の方のはからいで、ＬＤソフト「七人の侍」が安く手に入った、んだけど家にはまだ見てないソフトが3枚ほど溜まってる。いつ見りゃいいんだよぉ～(谷口さんありがとうのＫ.Ｉ)

●この前1ヵ月ぶりにＣＤを買った。『ＭＡＤＯＮＮＡ　ＲＡＩＮ　ＥＰ』というやつ。そう、前からこの人のファンだったんだよね。(チケットが手に入ったのでゼッタイに行ってやるのＭ)

●レゲエ・クラブが東京にもたくさんあったなんて…塚原編集長教えてくれてありがとー。でも、やっぱり大阪のあの店が恋しい。(バリ島のあの店にも、モッカイいきたいＪＡＣＫでした)

Staff

編　集　／塚原正廣・柏原順太・杉本　隆・中村公紀・舘野英昭・利田浩一
(株)100パーセント(浅井繁雄・永須徹也・山科敦之・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下　明・寺本真澄・三輪玲子・藤田芳典)立神幸子・久村竜二・両国　拳
㈲プロスペック(江口貴博・市川和久・中村麻里・吉野さくら)
レイアウト／(株)100パーセント(村田友男・増田　武・多田麻美)鳥海香菜子・藤田　正
(有)プロスペック(江口貴博)(有)ゼラス(石村　勇・大岡喜直・相京厚史)
写　真　／石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト　／江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・石川　巧・雑君保ブ・中津賢也・渋J大岡・三輪れいこ・多田いま

PC Engine 月刊ＰＣエンジン1月号
第6巻第1号(通巻61号) 1994年1月1日発行(毎月1回1日発行)
平成元年3月3日第三種郵便物認可
■発行人　田中一喜／編集人　塚原正廣
■発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1(編集) 03-3261-1393(販売) 03-3230-5753
■印刷所　三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写(コピー)・転載を禁じます。
万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り替えいたします。業務部(Tel0120-336-082)

NECアベニューが贈る最新ソフトをここに一挙紹介しちゃいます!!

SUPER CD-ROM² SYSTEM

NEC

NEC AVENUE HOTLINE

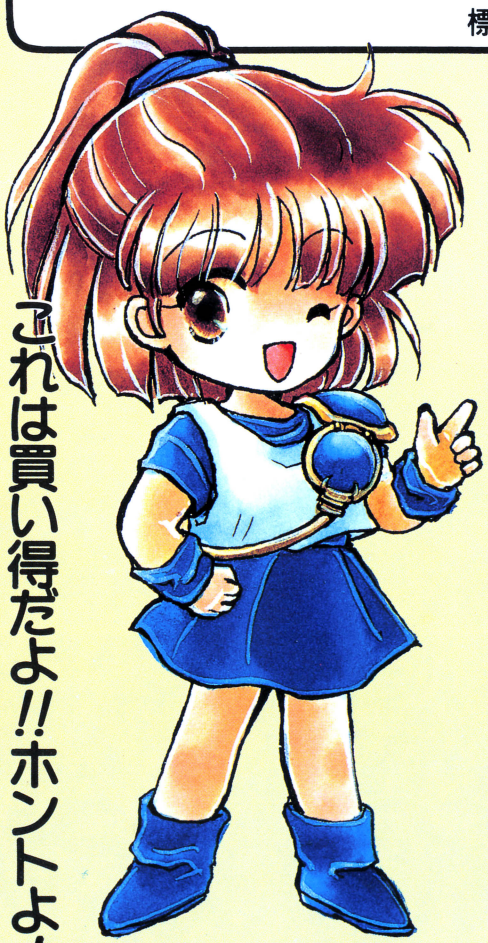
SUPER-CD-ROM² 専用ソフト

ぷよぷよ CD

©COMPILE 1993 ©NEC Avenue, Ltd. 1993

ついにPCエンジンに登場.!! 今度の「ぷよぷよ」はCD-ROMならではの声が随所に入っていて、キャラクターたちが次々としゃべるしゃべる.!! 主人公"アルル・ナジャ"には三石琴乃を起用したほかに豪華声優陣を敵キャラクターにも起用.!! アーケードでもおなじみのパズルゲーム「ぷよぷよ」が君の家にやってくる.!!

標準小売価格 5600円(税別)



これは買い得だよ!!ホントよ!

SUPER-CD-ROM² 専用ソフト

スーパーダライアスII

©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.

12・23 発売

いよいよ君の元へお届けできる日が来た.!! 数年前にあの名作「ダライアス」の続編として発表され大ヒットしたあの「ダライアスII」がパワーアップして帰って来た.!! バーチャルリアリティサウンドシステムを採用したシューティングゲーム! ついつ完成.!!

標準小売価格 7800円(税別)

SUPER-CD-ROM² 専用ソフト

闇の竜騎士 モンスターメーカー

© NEC Avenue, Ltd./U-PLAN/SHOW KIKAKU/Office K.

1994 2月発売予定

ついに再び延期を余儀なくされた「M.M.」しかし、その内容は日を追うごとに改良され、ビジュアルを始めすべての面でクオリティアップ! RPGの歴史に残るこの一作に君の夢が広がる!!

標準小売価格 7800円(税別)

NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本 2-4-1
マルチメディア事業部 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00〜午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス 044(853)5560

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1994
1
第6巻第1号（通巻61号）
1994年1月1日発行
編集人 塚原正廣
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
〔編集〕（03）3261・1393
〔販売〕（03）3230・5753
印刷／三晃印刷株式会社

雑誌 03587－1
定価500円
（本体485円）
©Shogakukan 1993
Printed in Japan
T1003587010508